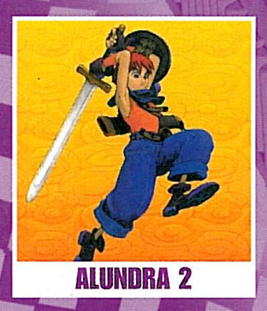
Nº9 • 695 ptas - 4'18 €

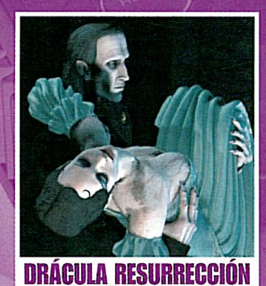


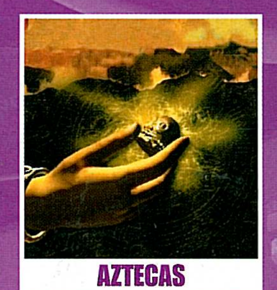


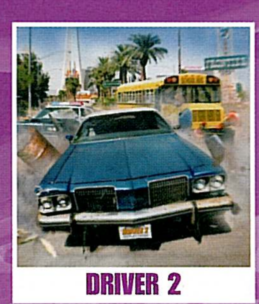
NÚMERO ESPECIAL

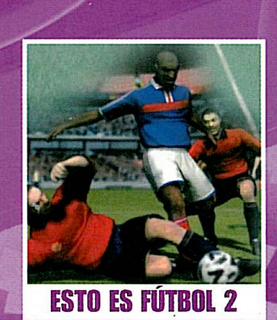
Guías PlayStation

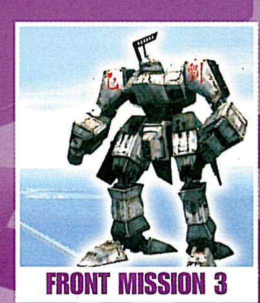

ALUNDRA 2


DRÁCULA RESURRECCIÓN

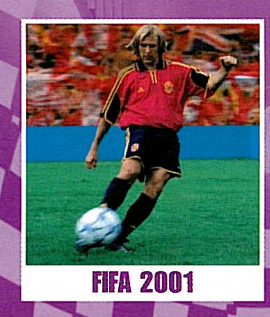

AZTECAS

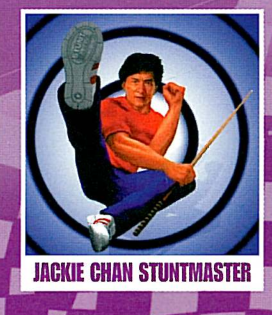

DRIVER 2

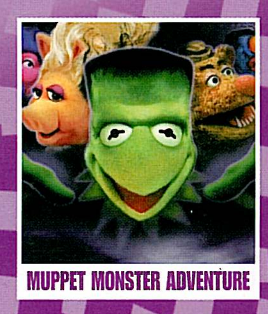

ESTO ES FÚTBOL 2

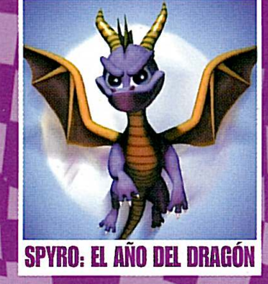

FRONT MISSION 3

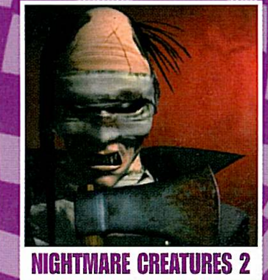

GALERIANS


FIFA 2001


JACKIE CHAN STUNTMASTER


MUPPET MONSTER ADVENTURE


SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN


NIGHTMARE CREATURES 2

Soluciones completas para tus juegos favoritos


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
1
2
MEMORY CARD

SUMARIO

Guías Imprescindibles - Número 9

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Francisco Javier Mariscal, David Fraile.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz, Ruth Caravaca.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dombriz, Iván Mariscal, Sonia Ortega.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica María, E-mail: monima@hobbypress.es
JEFA DE PUBLICIDAD: Nuria Sancho
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4ª. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Gemma Celma, E-mail: gcelma@hobbypress.es.
C/ Numancia 185 - 4ª, 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

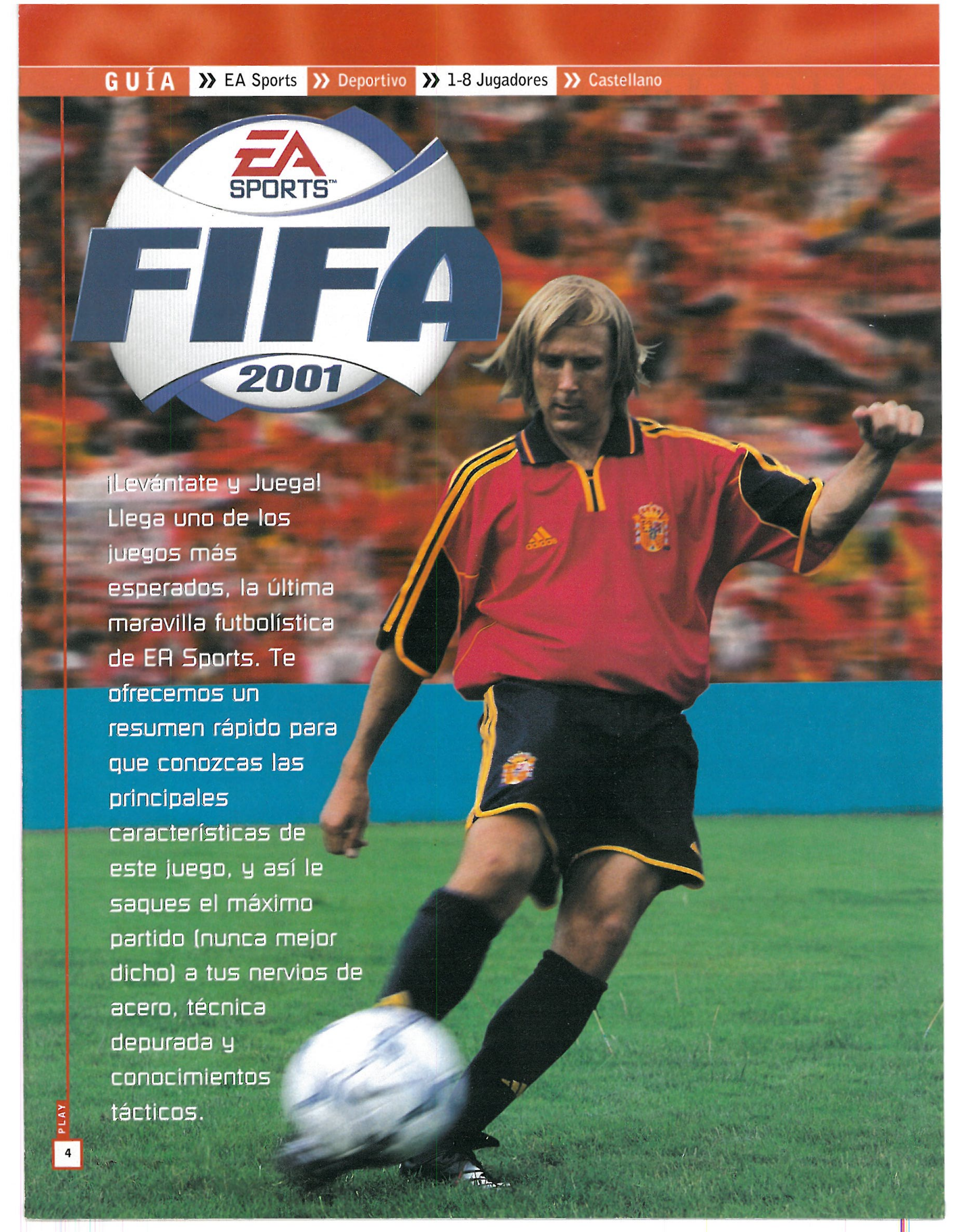
REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532, 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MEXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martín.
Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: AVENIDA GRÁFICA. 28914 Leganés, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M 2704-1999
EDICIÓN: 4/2001

Printed in Spain

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS
GRUPO AXEL SPRINGER



¡Levántate y Juega! Llega uno de los juegos más esperados, la última maravilla futbolística de EA Sports. Te ofrecemos un resumen rápido para que conozcas las principales características de este juego, y así le saques el máximo partido (nunca mejor dicho) a tus nervios de acero, técnica depurada y conocimientos tácticos.

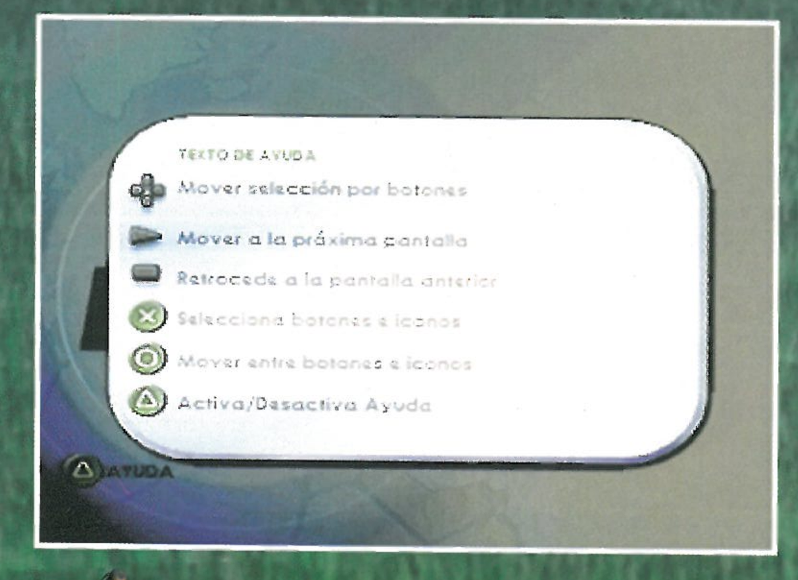


1 Navegación y menús

FIFA 2001, es un plug and play, gracias a sus fáciles comandos de navegación y sus sencillos aunque completos menús.

Pulsando la tecla de ayuda (▲), te informará sobre las funciones del cursor y de otras teclas.

Utiliza el cursor de dirección para desplazarte por los menús. Pulsa (✖) para avanzar pantallas del menú y (■) para retroceder. Las más útiles además de las mencionadas son (●) con la que accedes a los menús gráficos inferiores y (R1), con la cual accedes a sub-menús y podrás seleccionar la opción elegida.





2 Cámaras

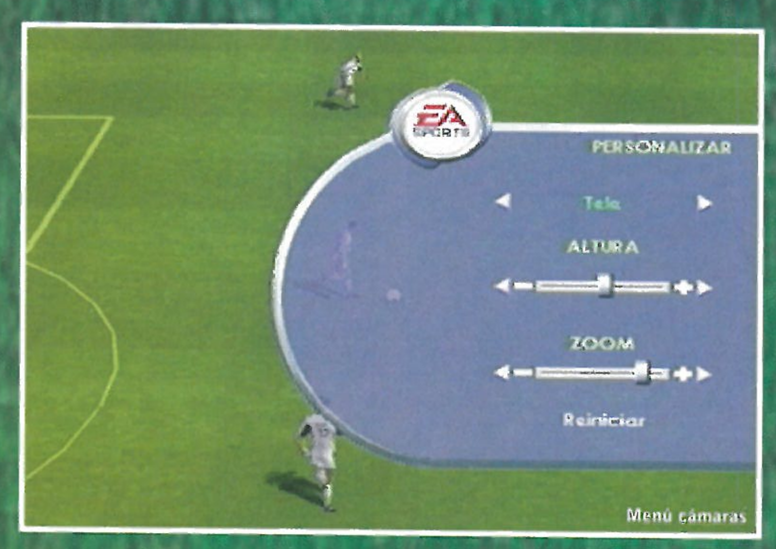
Son uno de los aspectos esenciales del juego. De la opción que escojas, dependerá tu perspectiva del partido, siendo realmente importante que tengas una amplia visión del terreno y de los dos equipos, para poder desarrollar así mejor tu juego. En FIFA 2001, tienes 4 cámaras distintas:

Tele: es la que te recomendamos, visión amplia del terreno y te permite tener un buen conocimiento de dónde están los jugadores. Además, el scroll es muy agradable e influye de forma positiva en la jugabilidad e intensidad con la que vives los partidos.

Torre: también es muy buena, la visión del terreno es mayor que en "tele", pero los jugadores están menos detallados. Scroll muy bueno.

Línea de fondo: aumenta el detalle de los jugadores, pero presenta el handicap de una visión reducida de la parcela de juego, lo que te puede llevar a rifar muchas veces el balón. Scroll suave y muy bueno.

Cable: muy similar a la anterior, pero mejorando el detalle de los jugadores. Tiene una perspectiva diagonal que puede confundirnos a la hora de saber hacia dónde nos movemos. El scroll es muy bueno.



Menú cámaras

Después de todo esto, sólo nos queda decir que todas presentan una buena jugabilidad, pero "tele" y "línea de juego" son más prácticas. Además, el juego incluye la posibilidad de personalizar cualquier cámara, variando según tu criterio, la altura y el zoom de las mismas.


Cámara tele

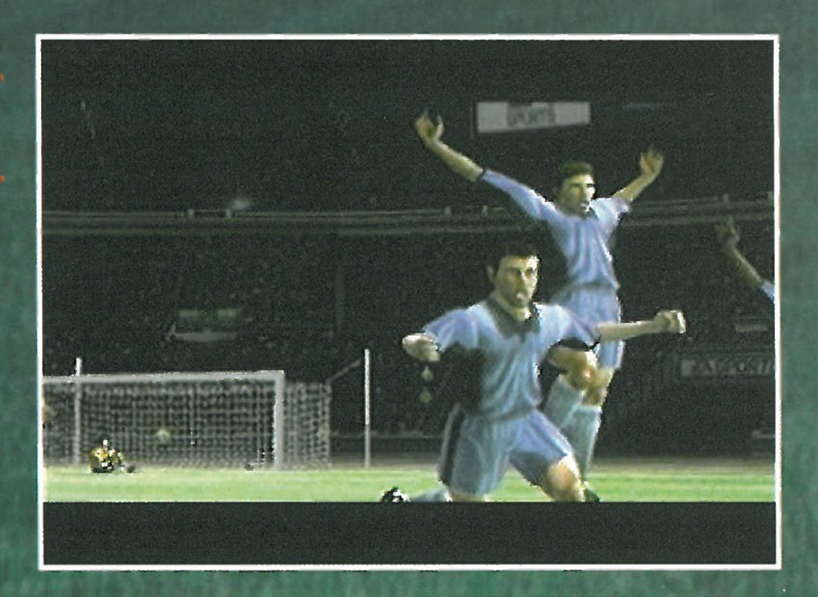

Cámara torre

Cámara línea de fondo


Cámara cable

3 ¡A jugar!

Puedes hacerlo de muchas formas, desde disputar un partido amistoso, hasta afrontar una temporada completa (que incluye la Liga, la Champions League y la Copa del Rey). Claro que también cabe la posibilidad de jugar de forma aislada la Copa de la UEFA, o bien la Liga de Campeones. O si por tus venas corre sangre de mandamás FIFA, puedes organizar tu propia competición, eligiendo el nombre, el sistema de disputa (liguilla o eliminatoria), el número de partidos, equipo, etc. Pero si tu sueño es llevar a España a conquistar el mundial, puedes competir en dicho campeonato. Y si te notas falto de forma, no estaría de más que te pasaras por los campos de entrenamiento y empezaras a trabajar duro, ¡la competición será larga y dura!











4 Los jugadores



Están casi todos y de muchos países, claro que si quieres reforzar a tu equipo, bien puedes acceder a la modalidad de traspaso o bien crear el/los jugador/es que tú creas conveniente. Tanto a la hora de analizar la plantilla disponible, como de personalizar jugadores, ten en cuenta los siguientes criterios:

Forma (FOR): se refiere a la condición física del jugador, si activas el cansancio en el menú de opciones, será un factor fundamental.

Velocidad (VEL): muy importante, sobre todo en el caso de los extremos y/o del delantero centro, así como de los defensas marcadores.

Tiro (TIR): cuanto más alto sea el valor, más potencia y precisión tendrá el jugador. Es decisivo que en el caso de los lanzadores de córners, faltas y penaltis que selecciones en tu equipo, tengan un buen valor de tiro.

Pase (PAS): muy importante en los centrocampistas. A mayor valor más capacidad y precisión en el pase.

Remate de Cabeza (CAB): capacidad, fuerza y precisión en el remate. Muy importante que tus delanteros tengan un buen valor en este elemento.

Entradas (ENTR): unos defensas contundentes son un gran arma disuasoria. Este criterio, aplicado a los centrocampistas, incidirá en su capacidad de recuperación de balones.

Control de Balón (CTRBL): de especial relevancia para los centrocampistas y para los sistemas basados en el control del balón.





Fuerza (FUER): Se refiere a la potencia en el disparo. Tus lanzadores deberán conjugar habilidad y fuerza para estar equilibrados a la hora de rematar a puerta.

Habilidad del Portero (HAPO) / **Agresividad del Portero** (APOR)/ **Posición del Portero** (PPOR): son valores exclusivos del guardameta, y aluden al juego de balón con los pies del portero, a la contundencia con la que se emplea en sus despejes y salidas y a su colocación durante el partido, especialmente en los saques de córner y de faltas, así como a su habilidad para intuir penalties.
A la hora de seleccionar tu once ideal y/o de personalizar un jugador, ten en cuenta su demarcación y qué elementos necesita por la misma.



5 La pizarra y el banquillo







Todo buen equipo que se precie, tiene que tener un buen entrenador que lo dirija. En esta ocasión la directiva de tu club, te ha nombrado entrenador-jugador, ¿no sientes ya toda la presión?

Dirección del Equipo.

Esta posibilidad a la que puedes acceder en cualquier momento del partido, pulsando el botón (START), te lleva al menú general del partido donde está disponible esta opción, que es la que te permite hacer todo el dibujo táctico, estratégico y de estilo de juego de tu equipo. El comando principal es el de dirección del juego (ddj). En ese menú puedes elaborar hasta tres ddj distintos, que puedes seleccionar durante el partido, pulsando el botón de SELECT. El elemento principal del ddj, son las tácticas. Respecto a éstas, has de tener en cuenta también la formación, esto es cómo distribuyes a tus hombres en el campo y la vocación/estrategia, ofensiva o defensiva que deseas para las distintas tácticas y formaciones y de acuerdo con el "tempo" del partido.

Tácticas y Formaciones.

- 5-4-1: El mejor ataque es una buena defensa, o al menos eso dicen los defensores del "catenacio". Balones largos al delantero con apoyos en el centro del campo.
- 5-3-2: Si vas ganando, pero te gusta el contraataque, cuidando la defensa.
- 4-5-1: Ideal para mover el balón y marear al rival, esperando el hueco.
- 4-4-2: Todo un clásico. Atacas y defiendes con orden.
- 4-3-3: Muy útil, cuando vas por debajo en el marcador. Especialmente si tienes extremos rápidos y hábiles.
- 3-5-2: Formación muy al ataque, al gusto de Johan Cruyff o Valdano. Tiene un riesgo, encajas mucho, claro que si tu equipo tiene calidad, marcarás más.
- 3-4-3: ¡Al ataque! Las cosas se han complicado y ya da igual perder por uno que por dos.

Dado que puedes disponer de tres ddj, sería una buena idea, que tuvieras un esquema para comenzar los partidos (tu filosofía de juego), otro con una vocación más defensiva y de control de balón para asegurar resultados y otro ofensivo por si las cosas se han puesto feas. Los ddj van numerados del 1 al 3 y puedes alternarlos e incluso variarlos durante el partido, pero es mejor que los mantengas durante toda la competición.

Alineación Inicial y Sustituciones.

Puedes elegir tu alineación ideal, aunque es sólo una opción disponible en competiciones, accediendo al icono de dirección del equipo en el menú gráfico inferior. En el partido amistoso hay una alineación predeterminada. Tienes derecho a un máximo de tres sustituciones, aunque puedes variar este tope en el menú de opciones. Utiliza este recurso con sabiduría, por ejemplo si percibes que un jugador está agotado. No te precipites, ya que las lesiones son más posibles hacia al final del partido y maldita la gracia que te puede hacer, el haber agotado las sustituciones y quedarte con uno menos. Y si te apetece emular a Clemente y poner a Molina de delantero, ¡puedes hacerlo!





6 Hablar en el campo



Patadón



Disparo alto



Disparo raso



Pase al hueco

Todo esto de las tácticas y las estrategias, están muy bien, pero donde tienes que salirte es en el campo, lo que se entiende en el mundillo como "hablar en el campo".

Movimientos básicos.

Pase: lo hay de tres tipos, raso (✖) y globo/elevado (■).

Si pulsas (●):

- Desde posiciones de defensa sería el equivalente a un **"patadón"** o **despeje largo**.
- Desde el centro del campo sería el equivalente a un **pase largo**.

El juego raso es una excelente forma de progresar y de asegurar el buen destino del pase. Fíjate también en el color de la flecha de pase: si es verde, buena calidad, si es amarillo, calidad media y si es rojo, es muy posible que sea interceptado o se pierda.

Disparo: también de tres tipos, elevado (●) y raso [encarando al portero] (✖). De la misma forma puedes también utilizar (■), como una vaselina para superar al portero.

Sprint: pulsa de forma breve (▲) y tu jugador correrá más. Al hacerlo de forma repetida mantendrá la intensidad de la carrera, pero acumulará más cansancio, así que no hagas correr siempre al mismo.



Movimientos específicos de ataque.

(L1) **Pase al hueco**, la mejor manera de aprovechar este movimiento es, atraer jugadores rivales, dejando así libres de marca a jugadores nuestros, a los que dirigir entonces el pase al hueco. Y a partir de ahí, ¡pies para que os quiero!

(L2) **Regate**, pulsando una vez, muy útil en carrera para desbordar y ganar la posición. Si lo pulsas 2 veces, realizarás un regate adelantándote el balón y saltando a la vez.

(R1) **Proteger el balón**, cuando recibes el balón estando de espaldas es cuando tienes una de las mejores opciones en ataque, ya que evitas que te quiten el balón y te permite ver la colocación de tus compañeros. Así puedes optar por un tiro, intentar un regate o dar un pase.

(R2) **Giro de 360°** pulsando una vez. Si lo mantienes pulsado, harás el "**sombrero**", el regate característico de Mendieta.

(●) Pulsándolo una vez tu jugador, **rematará de cabeza** cuando reciba el pase. Si pulsas dos veces, y en función de la posición del jugador, éste realizará al recibir el pase, una volea o una chilena.

Movimientos específicos en defensa.

(✖) **Cambiar de jugador**, a medida que el rival mueve el balón procura seguirle con el jugador más próximo, o puede que tal vez sea demasiado tarde. Además, si intentas perseguir al atacante siempre con el mismo jugador, le cansarás y descolocarás tus líneas defensivas.

(■) **Meter el pie con intensidad**, entras fuerte para hacerte con el balón, en caso de que cometas falta, no suele haber amonestación

(●) **Meter el pie con deportividad**, le quitas el balón limpiamente al adversario y te permite una buena posición de arranque de jugada

(R1) **Poner en órbita al jugador contrario**, sacas a relucir tus peores modales, juego sucio. No te arriesgues, los árbitros suelen ser muy duros con este tipo de acciones.

(R2) **Fuera de Juego**, cuando exista la posibilidad, aparecerá un icono con dos flechas en un círculo, entonces, pulsa R2 y tu defensa se adelantará, dejando al/los jugador/es rivales en fuera de juego.



Pase raso



Poner en órbita



Sombrero



Proteger el balón



Regate saltando



Meter el pie con deportividad



Volea



7 El árbitro

FIFA 2001, te ofrece la posibilidad en su menú de opciones de poder escoger entre árbitros muy permisivos y estrictos al máximo. Mi consejo es que dejéis, que sea el ordenador quien designe de forma aleatoria. ¿Cortará de raíz el juego duro?, ¿será casero?, ¿será un sopla-pitos?







8 Últimas instrucciones

Por último, te damos una serie de consejos básicos para que consigas hacerte con todos los trofeos y demuestres quién es el mejor.

Sube de nivel de forma progresiva, no te pongas a jugar directamente en el nivel más alto de habilidad y a la velocidad máxima, porque no te enterarás de nada. Jugar amistosos es una buena forma de adquirir nivel, prueba primero enfrentándote a rivales de poca entidad, pero recuerda que no hay enemigo pequeño.

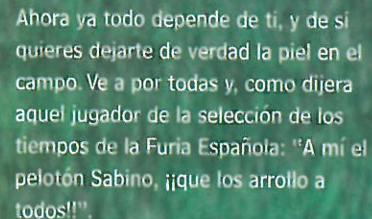
Recurre al entrenamiento, podrás practicar todo tipo de tiros y regates, incluso jugar partidillos. Además podrás ensayar jugadas de estrategia.

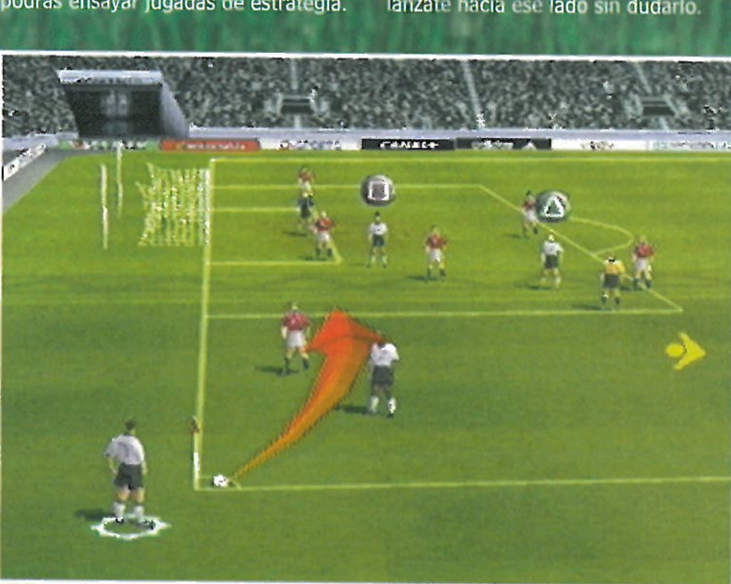
Utiliza el efecto en las faltas y en los tiros a portería, utilizando **R2** o **L2**. No hay nada mejor para poner el balón esos centímetros extra fuera del alcance del portero.

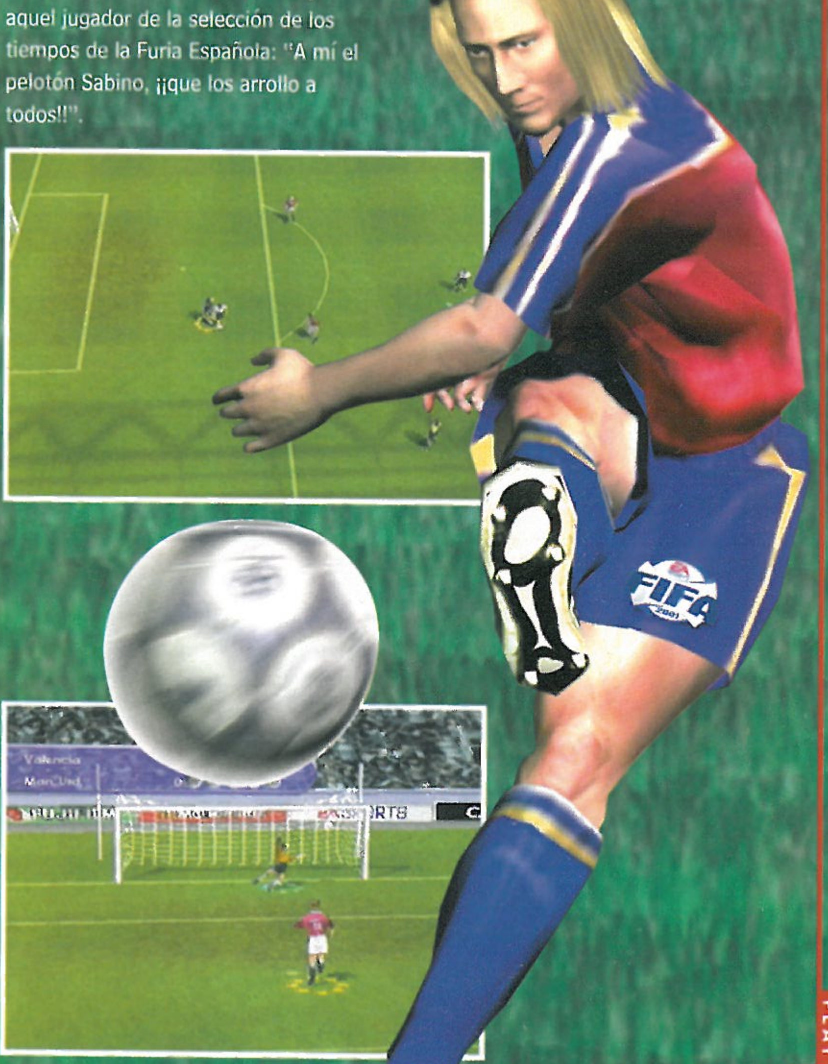
No te arriesgues a que tu portero juegue el balón con los pies, si hay jugadores contrarios que se encuentren cerca, la "pifia" es casi segura.

En los penalties, utiliza al lanzarlos las diagonales, tus probabilidades de gol se multiplicarán. También es muy efectivo el tiro raso, pulsando (●). En el caso del portero, deja ver al lanzador un hueco mayor bien a tu derecha o a tu izquierda y luego, lánzate hacia ese lado sin dudarlo.

Ahora ya todo depende de ti, y de si quieres dejarte de verdad la piel en el campo. Ve a por todas y, como dijera aquel jugador de la selección de los tiempos de la Furia Española: "A mí el pelotón Sabino, ¡¡que los arrollo a todos!!".









Galerians

Crave nos sorprende con un original Survival Horror en el que asumimos el papel de Rion, un joven con poderes psíquicos. Estudia con atención las siguientes páginas, ya que en ellas hallarás las claves para terminar su aventura con éxito, así como para usar adecuadamente sus poderes.

01 Despertares



En ese armario tan chulo, encontrarás una de las piezas imprescindibles que te permitirán avanzar en tu búsqueda de venganza.



Los doctores serán los primeros en sufrir tu ira en sus carnes. De momento sólo puedes provocar unas ondas de choque, aunque serán suficiente para detenerlos.

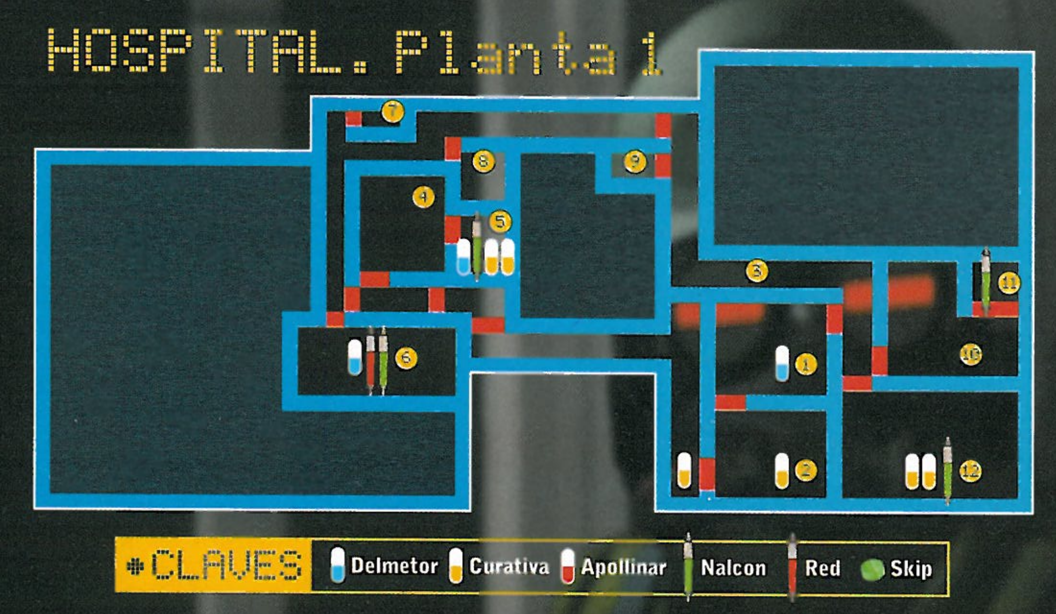


Las tarjetas de seguridad son una constante en este tipo de juegos y Galerians no iba a ser una excepción. Ésta que ves no será esta la última que encuentres, no.

Te encuentras atado a una camilla en una extraña sala. Usando unos poderes de lo que todavía no sabes nada, consigues librarte de tus ataduras. Esta estancia es la (1) y en ella hallarás, si buscas un poco, las **"medical staff notes"** encima de un artefacto con una luz roja. Olvida de momento el armario tubular del rincón porque necesitarás una llave especial para abrirlo. Acércate a la puerta que lleva a (2) y escanéala pulsando triángulo. Aquí hallarás a un científico que intentará que vuelvas a tu habitación por las malas. Usa rápidamente una onda de choque Nalcon para eliminarlo antes de que te toque, o entrarás en éxtasis. Es mejor que entres en este estado de saturación un poco más adelante para sacarle más "jugo". Ahora, con tranquilidad, recoge una **cápsula curativa** y una **tarjeta de seguridad** de encima de la mesa de mandos.

Sal por la otra puerta que da al pasillo y, si no entraste anteriormente en estado de saturación hazlo ahora, porque hay 3 doctores con muy malas pulgas rondando. No olvides tomarte un **Delmetor** para estabilizarte. Ve por el pasillo (3) y examina la estatua que hay en un patio interior. Continúa por la puerta del otro extremo del corredor y usa tu tarjeta de seguridad en el lector de la pared para desbloquear el portón de barrotes. Pasa por él y un guardia de seguridad muy maleducado intentará interceptarte. Obséquiale con dos ondas de choque. Pulsa el botón de la mesa para que el portón que acabas de cruzar permanezca abierto y recoge una **cápsula regenerativa**. Pasa a (4) y elimina a otro guardia para examinar la sala con tranquilidad. Junto a la luz roja de la pared encontrarás la **"freezer room key"**, que te será de utilidad más adelante. También debes presionar el botón de la mesa de mandos para abrir la puerta que hay junto a la de esta estancia. Entra al almacén (5) para hacerte con dos **cápsulas**, un **Delmetor** y una **dosis de Nalcon**. Allí también encontrarás (en las estanterías) un objeto imprescindible: la **pistola inyectora** (beeject). Ahora retrocede un poco hasta el portón de barrotes y pasa por la puerta que has abierto con el botón de (4).

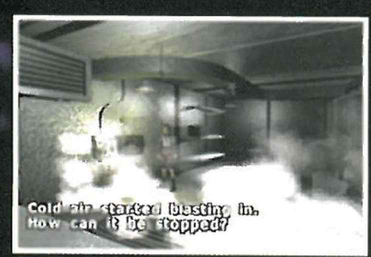
Prepara una buena dosis de Nalcon o Red porque en este largo pasillo te esperan 3 guardias. Olvida por el momento la sala (6), aunque si quieres puedes escanearla. Hacia la mitad del corredor, encontrarás la primera sala de salvado, (7). Guarda la partida si lo crees conveniente y continúa hasta llegar a la puerta del otro extremo (en (8) no hay nada). Otros 3 guardias custodian esta zona. »











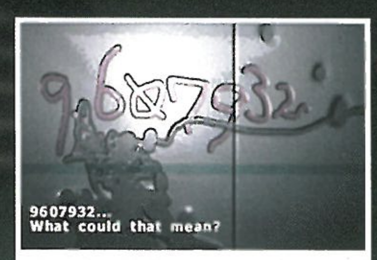
En este tipo de salas podrás guardar tus avances. Recuerda su localización exacta, ya que no abundan en el juego.



Para abrir esa compuerta necesitarás algo más contundente que una llave o una tarjeta de seguridad.



A medida que avances en el juego, los enemigos ser irán haciendo bastante más resistentes y correosos.

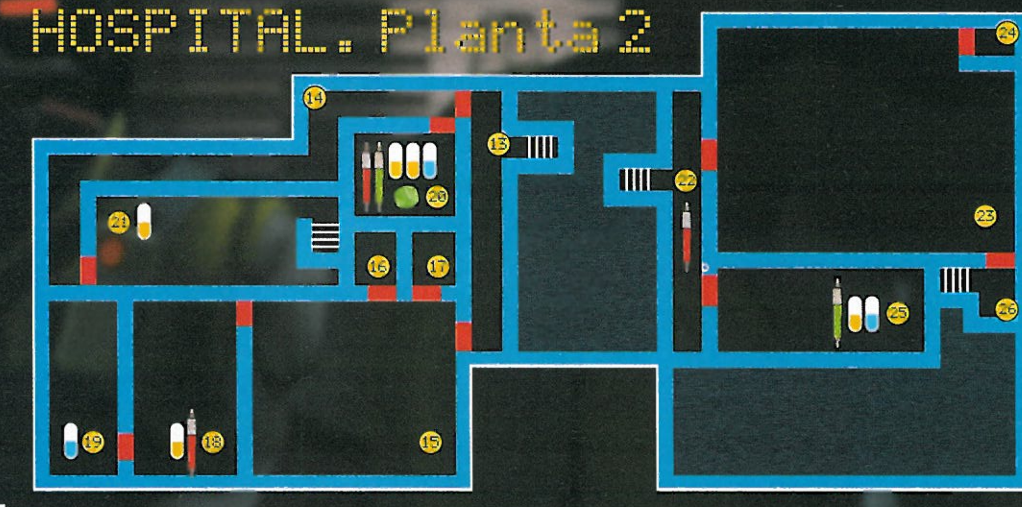


Evidentemente, esa cifra que aparece tan trabajosamente dibujada no está ahí sólo para decorar la sala.

» Carbonízalos y escanea la puerta que lleva a las escaleras (9) para ver que lo que necesitas para abrirla está en el armario tubular que había en (1). Camina por el pasillo hasta entrar en (10) y elimina a los dos científicos que verás junto a una extraña máquina. Recoge un **Delmetor** y la **llave PPEC Storage**. Escanea el artefacto central y pasa a la habitación (11). Usa tu poder de escaneo en la silla que hay en el medio para ver una animación y coge un **bote de Nalcon**. Luego fíjate en la pared y verás que hay un número grabado : 9607932. Ahora da media vuelta y dirígete a (12) usando la llave freezer room para abrir la puerta.
Busca bien y obtendrás un **bote de Nalcon** y dos **cápsulas regenerativas**. Ahora escanea el tanque de metal que hay en el centro de la estancia para ver algo asqueroso. En la pared del fondo hay un **fusible** que debes coger, aunque esto hará que empiecen a salir ráfagas de aire de unas rejillas del suelo, impidiéndote salir. Para cortar el aire, tienes que manipular la máquina que hay junto al tanque de metal. Sal al pasillo y, un poco más adelante, verás una puerta que da a (1), aunque tendrás que usar el fusible que has cogido para abrirla. Colócalo en su lugar y entra para coger del armario tubular el **líquido explosivo** y un **Delmetor**, usando la llave PPEC storage.
Ve hacia (9) y utiliza el líquido explosivo en la puerta. Ya sólo necesitas utilizar un poco de tu poder psíquico y .... ¡BOOOM!

02 Una ruta de escape

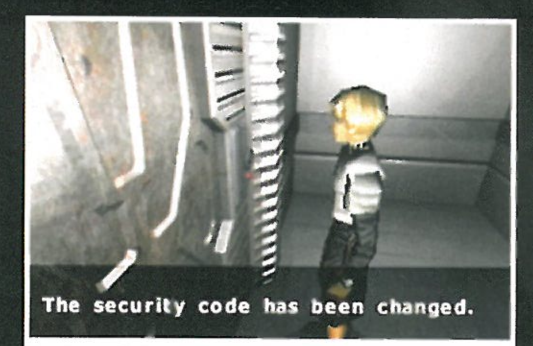
Estás en la planta 14, acompañado por dos guardias que no deberías tardar en eliminar. Examina la puerta que lleva a (14) y descubrirás que tu tarjeta de seguridad ya no sirve, ya que han cambiado el número de acceso. No te queda más remedio que pasar por la puerta del otro extremo del pasillo para conocer al Dr. Lem, en (15). Tras la escena, pulsa el botón que hay en el poste central para desbloquear la puerta que da a (18). Antes de pasar por dicha puerta, quizás quieras visitar las estancias (16) y (17), una sala de guardado y unos baños sin mucho interés, respectivamente. Ahora sí, pasa a (18), acaba con 3 científicos y coge de un rincón una dosis de **Red** y, de encima de la mesa, una **cápsula regenerativa**. Pulsa el botón que hay a la derecha de la enorme pantalla y obtendrás información sobre el G Proyect. Pasa a la siguiente estancia, la (19), y observa esos horribles fetos. Tras reponerte, coge un **Delmetor** y, del fondo, la **llave Special PPEC Office**.
Regresa al piso 15 y ve hacia (6), acabando con los guardias que encuentres por el camino. Dentro hay 3 doctores que no te darán muchas complicaciones y tres compuestos químicos: un **bote de Nalcon**, uno de **Red** y un **Delmetor**. Acércate al lector de la pared y usa la tarjeta de seguridad para reescribirla usando como código el que encontraste en (11), es decir, 9607932. Tras modificar la tarjeta, regresa a la puerta que no podías abrir en la planta inferior, la que da al pasillo (14). Aniquila a los dos soldados que encontrarás y entra en (20), donde hallarás varios compuestos: dos **cápsulas regenerativas**, un **Delmetor**, un **Red**, un **Skip** y un **Nalcon** (no te quejarás ¿verdad?). Sigue hasta llegar a (21), lugar donde te espera un robot que aguantará bastantes



CLAVES: Delmetor | Curativa | Apollinar | Nalcon | Red | Skip



Cuando consigas algunas dosis de Red, serás capaz de hacer que tus enemigos ardan en llamas. Un poder tan espectacular como demoledor y efectivo.



Para complicarte un poco la vida, el personal del hospital cambiará las claves de las puertas, con lo que tu preciada tarjeta de seguridad dejará de serte útil.



En esta sala serás testigo de los experimentos que han estado haciendo para conseguir los seres a los que tú ahora te enfrentas: los Galerians.

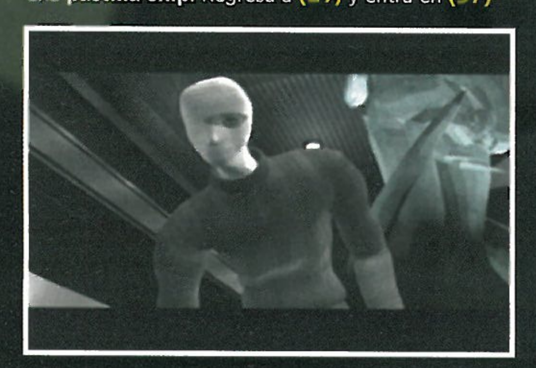


Cuando encuentres los bloques con los animales de dos cabezas, deberás regresar aquí y colocarlos para hacer que aparezca un pasillo secreto.

ondas de choque (no uses Red con él). Para que no te machaque, guarda las distancias y estate atento a su rifle. Cuando no sea más que chatarra, recoge una **cápsula curativa** y baja al piso 13 usando las escaleras que hay al fondo.

Acaba con el guardia que patrulla el corredor y entra en (28) si quieres guardar la partida. Cuando estés en (27), se apagarán las luces de la estancia dejándote completamente a oscuras. Ve al fondo de la sala y examina el artefacto que hay encima de la mesa. Te mostrará un patrón de luces que te servirá para restaurar la energía a la sala. ¿Ves los tres ordenadores con una luz roja encendida? Bien, pues debes hacer que cambie la luz roja por otra azul en un orden determinado: derecha, izquierda, y central. Con la estancia otra vez iluminada, escanea el extraño artefacto para obtener una foto de tus padres y coge un **Nalcon**, un **Red** y la **llave** de la sala de control. Abandona el lugar y ve hacia (29), donde conocerás a los rabbits, unas criaturas de laboratorio bastantes desagradables. Lo mejor que puedes hacer contra ellos es usar el **Red** para dejarlos tostados en el suelo. Con la zona ya asegurada, entra en (31) usando la llave de la sala de control. Deshazte de un par de guardias y pulsa los dos botones de la mesa de mandos. Coge unas dosis de **Nalcon** y **Red** y sal de nuevo a (29). Habrán aparecido por sorpresa 3 robots como el de antes, pero que no hace falta que pelees, ya que son lentos y fáciles de esquivar. Corre hasta (34) y lucha contra otros dos robots para poder coger el **bloque** que hay al fondo, el **two-headed wolf**, y una **pastilla skip**. Regresa a (29) y entra en (37) para que Rion observe unos extraños dibujos que están relacionados con el bloque que acabas de coger. Sal de nuevo al pasillo y pasa a (38) para, tras acabar con 3 médicos, coger un **Nalcon**, una **cápsula regenerativa** y la **llave Test Lab**. Corre a (30) usando esta última y coge el **two-headed snake** tras eliminar a los científicos. Ahora tendrás que dirigirte a (35), teniendo cuidado por el camino con un guardia y un soldado. Aquí verás un enorme **reloj** en la pared, y en la zona central de la sala el tercer bloque, el marcado con una **two-headed eagle**. Antes de salir a la terraza, coge las **notas** del Clinic Chief Lem. Tras escuchar otra vez la voz de Lilia resonando en tu cabeza, coge si quieres una **cápsula curativa**. Ahora ve a (39), donde encontrarás los cuatro artefactos en los que debes colocar los bloques que has estado recogiendo, aunque todavía te falta uno. Empezando a contar por la izquierda, coloca los que tengas de la siguiente forma: el two-headed snake en el primero, el two-headed eagle en el segundo y el two-headed wolf en el tercero. Cuando tengas el cuarto bloque, deberás colocarlo en el único artefacto que queda libre, el de la derecha. Regresa a (29) y sube por las escaleras centrales a la planta 14. Llegarás a (22), donde dos rabbits esperan ansiosos a que les des una buena llamarada. Coge del fondo del pasillo una dosis de **Red** y entra en (25). »





» Acaba con los dos médicos y coge la **llave Research Lab**, los **Rion´s test data** y algunos **fármacos** (Delmetor, Nalcon y una cápsula curativa).Esta llave que acabas de coger, tendrás que usarla en la habitación (32) del piso inferior. Allí, sólo se interpondrán entre el cuarto bloque y tú algunos doctores inofensivos. Antes de salir rumbo a (39), coge un bote de **Nalcon**, una **Skip**, un **Delmetor** y una **cápsula regenerativa**. Coloca el **two-headed monkey** en su lugar y conseguirás que aparezca una puerta secreta en la misma habitación en la que estás. Tras ella hay un larguísimo corredor patrullado por un robot, y al final, la sala (33). En esta estancia hay otros tres droides, pero si no quieres recibir una buena paliza, intenta evitar la lucha esquivándolos. Corre al fondo de la sala, coge una **Skip**, y sal por la otra puerta para llegar a (40). En este punto puedes elegir si quieres conocer o no a una nueva clase de engendro (bastante asqueroso, por cierto) pasando a (41), aunque no es necesario. Estos bichos son los Arabesque, unas criaturas que lanzan ácido pero que, afortunadamente, son bastante lentas. No te pares a eliminarlas y coge la dosis de **Red** y una **cápsula curativa**. Independientemente de si decides "presentarte" o no a estos bichos, tendrás que subir las escaleras que llevan al piso 14, más concretamente a (26). Comprueba que tienes tu inventario bien completito y salva la partida (haznos caso) antes de pasar a (23).

El Dr. Lem



Examina la terminal que hay junto a la enorme esfera negra y aparecerá el Dr. Lem. Como parece que no tiene buenas intenciones, lo mejor será que te líes a fogonazos y a psico-golpes con él. No te costará mucho dejar K.O. a la versión humanizada del Dr. Lem. Decimos "humanizada" porque, como todo buen villano que se precie, tiene un as escondido en la manga; ni más ni menos que un "careto" robotizado. Ahora la cosa se complica y se pondrá a correr y a atizarte. Muévete en círculos para esquivarle y, cuando se dé la carrera y falle, date la vuelta y lánzale ondas de choque. Te costará un poco acabar con él, pero si llevas una buena ración de cápsulas curativas, será cuestión de tiempo.



Si llegaste hasta el doctor con tu barra de puntos AP al máximo y listo para entrar en éxtasis, no tardarás ni medio segundo en acabar con las dos versiones de este enemigo de fin de fase.











03 Regreso a casa

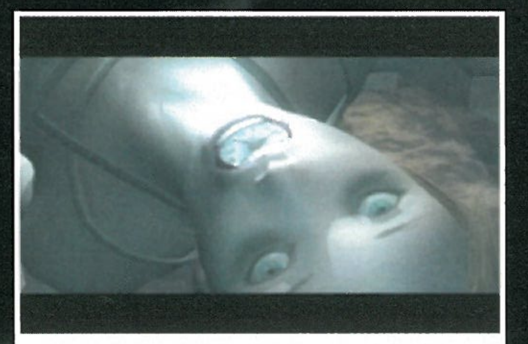


Esta mansión que tienes delante de ti es el hogar de Rion. Antes de nada, ve hacia el ala izquierda de la casa, (1), para coger de encima de un banco un poco de **Nalcon** con el que reponer tu inventario tras tu enfrentamiento con el Dr. Lem. Olvida la caseta cerrada porque no volverás a ella hasta dentro de un buen rato. Sal de esa zona y ve hacia el garaje (2), en el ala Este. Abre la puerta del coche de tu padres y dentro encontrarás la **llave** de la puerta de atrás de la mansión. Coge la **cápsula curativa** que hay junto al automóvil y ve hacia la entrada trasera de la casa, cerca de la piscina, a la izquierda del garaje.

Ya en el comedor (3), verás dos puertas. La que da a (4) no la puedes abrir porque le falta el pomo, así que pasa por la otra tras coger otra **cápsula** al lado del frigorífico. Estás en el pasillo (7) y frente a ti hay un baño, (5), en el que podrás encontrarte con una imagen familiar si escaneas el espejo. Sal y pasa al otro cuarto de baño de esta planta, el (6). Aprieta el botón de la pared, y el agua de la bañera se irá por el sumidero dejando a la vista la **llave** del segundo piso. Vuelve al pasillo y cruza la puerta del otro extremo. Pasa por la siguiente puerta y te enfrentarás a un nuevo tipo de rabbit, algo mejor vestido y con el poder de lanzar ondas de choque



Bonito coche ¿verdad? Ese era el utilitario de la familia de Rion. Dentro encontrarás un valioso ítem con el que podrás acceder al interior de la mansión.

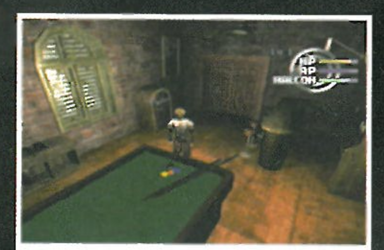


Una muerte horrible. La madre de nuestro protagonista murió a manos de uno de los Galerians. Fíjate en la hora que marca el reloj; la verás más de una vez.


Esta escena de la llave y la bañera se parece, sospechosamente, a otra que ocurre en cierto juego de zombies.

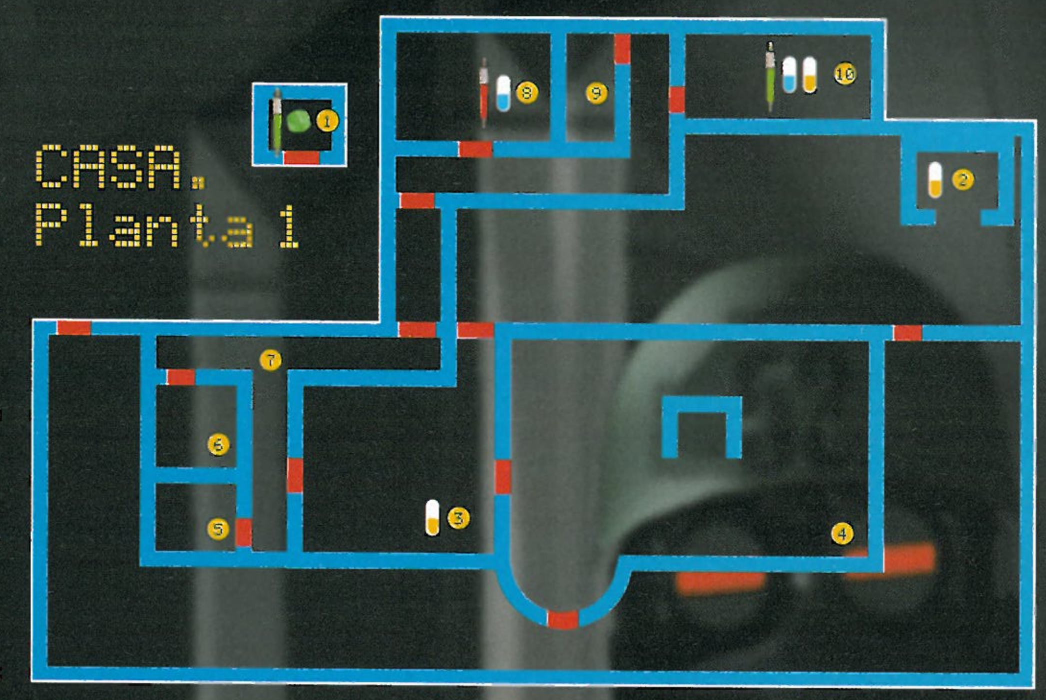

Esos tipos son el resultado de los experimentos del Dr. Lem y su equipo. Son molestos y bastante peligroso.


El salón donde se reunía la familia. Examínalo de cabo a rabo para coger ítems suculentos que llevarte a la boca.


En esta sala de recreo encontrarás algunas sorpresas, aunque tendrás que sudar un poquito antes de descubrirlas

parecidas a las tuyas. Cuando te libres de él, entra en (8) y examina la chimenea. Tras la escena, coge de las cercanías un **Delmetor**, una dosis de **Red** del otro extremo de la sala y, sobretodo, el **cuadro** del sofá, titulado Metamorphosis . Abandona la estancia y entra en (9) si quieres guardar la partida antes de continuar. Ahora entra en (10) y examina la sala para hallar un **Delmetor**, una **cápsula regenerativa**, una dosis de **Nalcon** y el **door knob** en la barra. Examina varias veces las bolas de la mesa de billar, y te darás cuenta de que faltan dos. Tras un par de escaneos verás que están escondidas en la sala secreta (14) del segundo piso y en la piscina cercana a (2). Da media vuelta y vete hacia (3), acabando con los dos rabbits que te asaltarán por sorpresa.

Cuando llegues, Rion recordará como encontró a su madre muerta en la cocina. Tras el shock inicial, repón el door knob en la puerta que lleva a (4). Aquí te aguardan dos rabbits con poderes que te pueden dar algún problema si te descuidas. Una vez despejada la zona, abre la puerta que da al exterior de la casa, pero no salgas. En vez de eso, sube por las escaleras de la zona central al segundo piso.



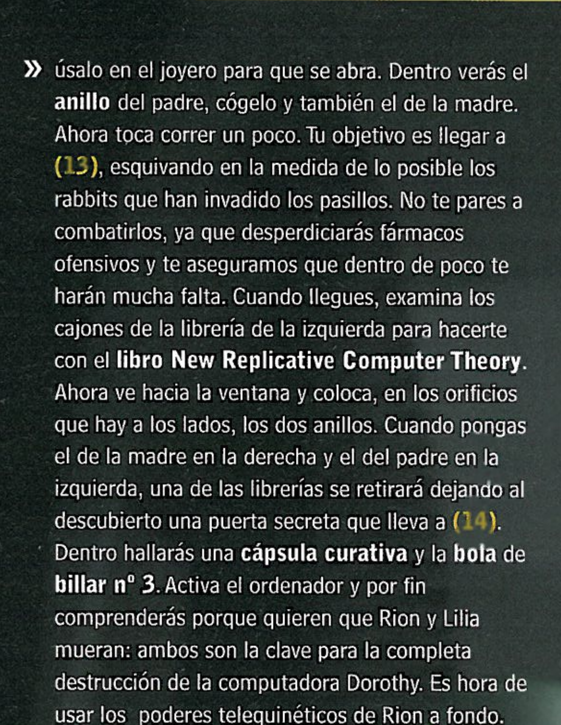
04 Buscando recuerdos

Usa la llave second floor en la puerta y estarás en (11). Elimina al rabbit y entra en (12). En este estudio hallarás un **Delmetor** y la **llave** del dormitorio de los padres de Rion. Sal al pasillo (11) y abre la puerta que conduce a un corto corredor con un agujero en el suelo. ¿Te has quedado con la cara de ese tipo? ¿No?, bueno no importa, ya tendrás oportunidad de conocerlo más adelante. Acércate al agujero y contesta que sí cuando te pregunten si quieres saltar. Cuando Rion salte, pulsa X para que suba y no se caiga al piso inferior. Sigue hasta el pasillo (15) y entra por la primera puerta que veas hacia (16). Esta es la habitación de Rion, y en ella encontrarás un bote de **Red** y un **Delmetor**. Escanea la cama para ver una nueva secuencia y acércate a la puerta. A la derecha de ésta, en la pared, hay una marca de color más claro que, como habrás adivinado inmediatamente, es el lugar donde debes colocar el cuadro Metamorphosis. Con esto se abrirá una trampilla junto a la cama que te llevará a (8), pero no bajes todavía.

Sal de nuevo al pasillo y pasa a la terraza, (20), para coger una **cápsula curativa**. Ya con ella, dirígete a (18) y contemplarás como Rion halla a su padre muerto, tirado en el suelo.

Ahora usa la llave bedroom en la puerta que lleva a (19) y ve al fondo. En la mesilla de noche está el **joyero** de la madre de Rion, pero está sellado (escanéalo si quieres). Sal, cogiendo antes otra **cápsula** y la **carta** de la madre para su hijo, y ve hacia el baño (5) usando el atajo de (16). En el salón contemplarás una tierna escena con Rion y su madre como protagonistas. Una vez en (5), podrás ver como la pobre mujer dejó caer su **anillo** por el lavabo al ver entrar a Rainheart (ya lo conocerás, tranquilo). Escanea dicho lavabo y recuperarás el anillo en cuestión. Ahora regresa a (19) y »

CLAVES: Delmetor · Curativa · Apollinar · Nalcon · Red · Skip



» úsalo en el joyero para que se abra. Dentro verás el **anillo** del padre, cógelo y también el de la madre. Ahora toca correr un poco. Tu objetivo es llegar a (13), esquivando en la medida de lo posible los rabbits que han invadido los pasillos. No te pares a combatirlos, ya que desperdiciarás fármacos ofensivos y te aseguramos que dentro de poco te harán mucha falta. Cuando llegues, examina los cajones de la librería de la izquierda para hacerte con el **libro New Replicative Computer Theory**. Ahora ve hacia la ventana y coloca, en los orificios que hay a los lados, los dos anillos. Cuando pongas el de la madre en la derecha y el del padre en la izquierda, una de las librerías se retirará dejando al descubierto una puerta secreta que lleva a (14). Dentro hallarás una **cápsula curativa** y la **bola** de **billar nº 3**. Activa el ordenador y por fin comprenderás porque quieren que Rion y Lilia mueran: ambos son la clave para la completa destrucción de la computadora Dorothy. Es hora de usar los poderes telequinéticos de Rion a fondo.

CASA. Planta 2

Sal al exterior, escanea la piscina que hay junto al garaje y observa como el chico imita a Yoda. Con el coche del Dr. Pascalle fuera del agua, examina el cadáver y conseguirás la **bola 9**. Con estas dos bolas en tu poder, regresa a (10) y colócalas en su lugar en la mesa de billar para descubrir un pasadizo secreto. Antes de hacer algo más, no estaría mal que guardases la partida, créenos. Baja por las escaleras y enciende la luz pulsando el interruptor de la pared. Estás en lo que parece ser un laboratorio secreto en el que trabajaban el Dr. Steiner y el Dr. Pascalle. Coge el **diario** de este último y la **llave** de la caseta del exterior, (2). En este momento aparecerá Birdman, uno de los Galerians creados por Dorothy. Cuando desaparezca, sube las escaleras y corre hacia (2) evitando un enfrentamiento con Birdman por los pasillos y habitaciones de la mansión.



Para llegar al otro lado tendrás que dar un buen salto. Cuando Rion esté agarrado, pulsa X para que suba.



En el cuarto del chico, hallarás una marca en la pared muy sospechosa. Prueba a colocar el cuadro.

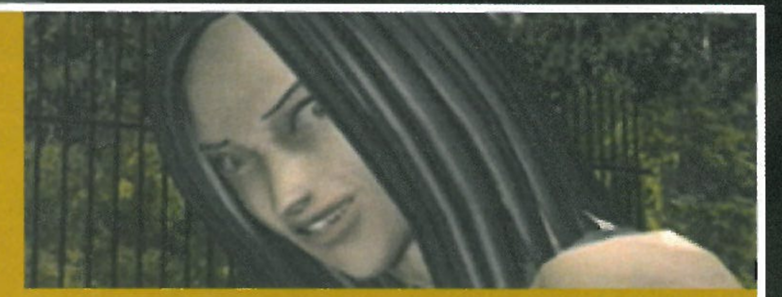


A ambos lados de la ventana hay un unos orificios donde podrás colocar los anillos de los padres de Rion.



Cruza la puerta antes de que ese villano te propine un buen golpe. Hay ocasiones en las que es mejor correr.

Birdman



Usa la llave shed para entrar en la caseta y conseguir la muñeca de Lilia. Recoge todos los fármacos que encuentres aquí (Nalcon y Skip), porque lo que se avecina va a ser duro. Birdman te espera fuera. Un apunte antes del enfrentamiento: cualquier Galerian será completamente inmune a los efectos de tu estado de éxtasis, así que no te molestes en usarlo contra ellos.
El poder característico de Birdman es la teletransportación y las ondas de choque. Tendrás que ser rápido en golpearle con tus ondas o desaparecerá de repente. Cuando reciba unos cuantos impactos, la cosa se complicará porque habrá dos o tres versiones de Birdman lanzando bolas de energía a la vez. Cuando veas que empieza a volar por triplicado, corre a algún borde de la zona de combate, ya que se dispone a lanzar un ataque a la parte central. Procura no colocarte cerca de él, ya que se defiende muy bien en las cortas distancias. Si llevas una buena provisión de Nalcon y cápsulas tan sólo tendrás que tener paciencia. Ah, si llevas Skip, no dudes en usarla. Suerte.











05 Babylon Hotel

No es que sea un hotel de cinco estrellas precisamente, pero bueno. Acércate a los recepcionistas y te indicarán que tu habitación es la 302. Antes de irte, quédate con la cara del chaval. Ahora, si quieres, explora un poco este primer piso. En la sala **(3)** podrás salvar tu partida si lo crees necesario. Los baños **(5)** carecen por completo de interés y a **(2)** y a **(4)** todavía no puedes pasar. Tu única opción es subir a los pisos superiores usando el ascensor **(6)** y darte un garbeo inicial para conocer a los inquilinos. Tanto en la segunda planta como en la tercera hallarás habitaciones cerradas a las que no podrás entrar al principio, pero que se irán abriendo paulatinamente sin que tú hagas nada directamente.

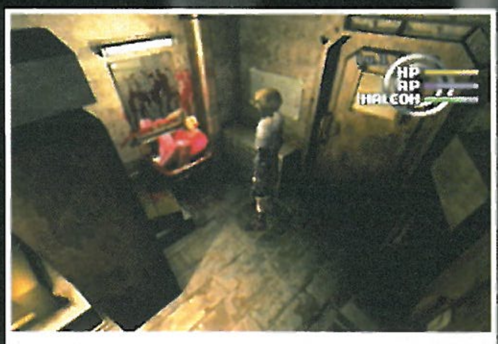
Ve hacia tu habitación, la **(15)**, y coge una **cápsula regenerativa** tras la escena para reponer un poco tu inventario, algo maltrecho tras el combate con Birdman. Pasa al baño y verás una **nota** indicándote que vayas a la habitación 306, es decir la **(18)**. Dentro hay un tipo que te dirá que te encuentres con él más tarde en recepción. Tras la charla puedes salir y volver entrar para registrar la habitación y hacerte con un **Delmetor**, una dosis de **Nalcon** y una **cápsula curativa**.

Ya puedes bajar a recepción **(1)** y acercarte al mostrador para descubrir un rastro de sangre que se pierde tras la puerta de **(2)**. Entra en esa sala y descubrirás el horrible final del recepcionista. Si lo escaneas descubrirás a su asesino, Rainheart, un sanguinario Galerian mandado por Dorothy para encontraros a ti y a Lilia. Ve al fondo de la sala y coge una **cápsula curativa**. ¿Ves el interruptor de la pared? Con él puedes cortar la energía del hotel. Apágalo y vuelve a encenderlo para salir luego a **(1)**. Allí te espera el tipo trajeado de antes. Te dirá que lo que andas buscando está en la habitación 204, es decir la **(8)**, pero que para entrar tendrás que golpear la puerta de una forma determinada. Presta atención a la demostración, porque tendrás que repetirla cuando estés frente a la puerta de **(8)**. Has de pulsar X para que Rion golpee la puerta, siendo la clave 5 golpes, los tres de en medio más rápidos que el primero y el último. Cuando estés dentro verás que el tipo de abajo ha debido verte cara de adicto, porque te ha mandado a un traficante. Habla con él y coge de las estanterías varios **fármacos** (una Skip, Apollinar, Nalcon). La pastilla de **Apollinar** es la única que hallarás en todo el juego, por lo que te recomendamos que la reserves para el final. Cuando vayas a salir te dará una dosis de **D-Felon**, un fármaco que te permitirá envolver objetos en un campo antigravitatorio.





En la recepción del hotel conocerás a Rainheart, uno de los Galerians más peligroso y sanguinario, aunque de momento no te dará ningún problema.



La primera victima de Rainheart será el recepcionista. Escanea los cadáveres que encuentres para saber más sobre la forma en la que fueron cruelmente asesinados.

06 La matanza

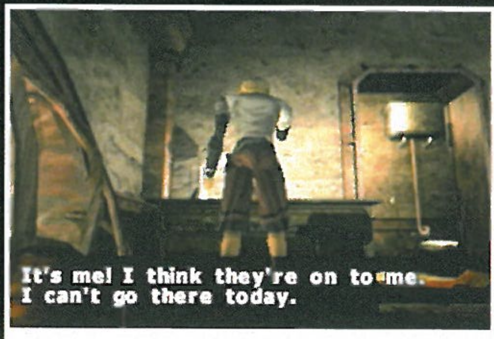


Ahora debes entrar en **(10)** para coger unos botes de **Red** y **Nalcon** y en **(9)** para hacerte con una **cápsula curativa**.

Ve a **(12)** y llama un par de veces a la puerta para que el tipo de dentro te permita pasar. Tras charlar con él, coge dos **cápsulas** y un **Delmetor**. Toma el ascensor y sube a la tercera planta para ir a **(17)**, acabando antes con un rabbit en el pasillo. Dentro hallarás una **nota** escrita por Lilia y otro **Delmetor**. Dirígete ahora a **(13)** para conocer a un extraño personaje que te dirá que regreses a **(10)**. Antes de eso, registra su habitación para coger una dosis de **Red** y una **cápsula regenerativa** y pásate por **(14)**. Allí conocerás a una desconsolada chica que te confundirá con otro al principio. No dirá nada interesante, pero puedes aprovechar para engordar tu inventario con el **Nalcon** y la **cápsula** que hay en su habitación. Al salir te darás de bruces con Rainheart, pero tranquilo; por ahora se mantendrá calmado y sólo te dirá que vayas de nuevo a **(17)**. Allí te esperan dos rabbits con poderes, así que prepárate. Tras librarte de ellos ve por fin a **(10)** dónde, nada más entrar, empezará a sonar un teléfono. Corre hasta él y descuélgalo para oír a un tipo que te dirá que no puede ir en ese momento y bla, bla, bla y bla. Si no te da tiempo a coger el auricular no te preocupes, ya que lo que dice no influye para nada en el desarrollo del juego. »

CLAVES: Delmetor, Curativa, Apollinar, Nalcon, Red, Skip

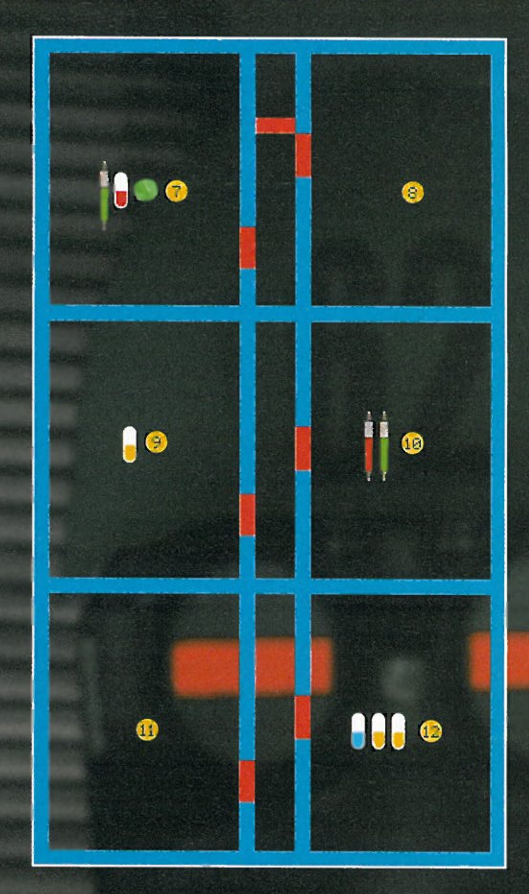
HOTEL. Planta 2



Corre para contestar al teléfono. Al otro lado de la línea hay un tipo que te sólo dirá cosas sin sentido. No le hagas mucho caso y tú a lo tuyo.

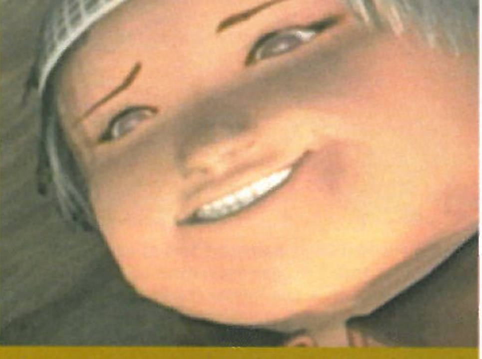


Si te pilla un grupo de tipos trajeados pueden hacerte papilla antes de darte cuenta. Esquiva sus ataques y reparte llamaradas a mansalva para acabar con ellos.



» Sal al pasillo para dirigirte a (7), aunque antes tendrás que acabar con otros dos rabbits. Dentro de esa habitación hay un "pirao" que te dirá que vayas más tarde a la 305, (16), ya que en ella estará la chica que buscas. Evidentemente es un farol y no debes hacerle mucho caso, pero no te queda más remedio que ir y acabar con los tres rabbits que allí te esperan. Ahora toca ir a (12), donde un cura loco te dirá que una mística energía sale de la habitación (9). Eso sí, antes de ir para allá, coge dos **cápsulas curativas**. En vez de energía mística, encontrarás un par de rabbits que intentarán hacerte polvo. Elimínalos rápidamente y baja a (1). A partir de aquí puedes empezar a visitar todos los cuartos con inquilinos, donde verás como han sido brutalmente asesinados por Rainheart con un simple escaneo. El único cadáver que no encontrarás en su habitación es el del tipo elegante, que está en los baños (5). Cuando notes que la sangre empieza a hervirte por la necesidad imperiosa de vengarlos, salva la partida y comprueba que llevas los bolsillos bien llenos con todos los objetos que has ido cogiendo.

Rainheart

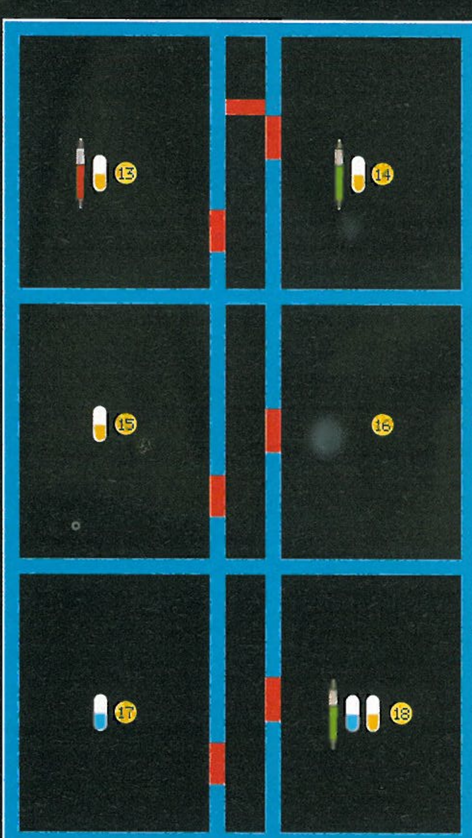



Sube al segundo piso y acércate al reloj que hay en mitad del pasillo. Ahora comprenderás porque el padre y la madre de Rion murieron con sus relojes a la misma hora y, como no lo remedies, tú también lo harás. Rainheart desaparecerá y subirá al piso superior. Síguele y entra en (16) para enfrentarte a él.
Este chaval tiene la misma manía que Birdman de desaparecer continuamente, lo que dificulta enormemente el acertarle con tus descargas psíquicas. Usa al principio Red para ponerle algo moreno. Cada vez que lo aciertes, él lanzará unas llamas a su alrededor que te serán más fáciles de esquivar cuanto más lejos estés de él. Tras un rato, prueba con el Nalcon, aunque es difícil que puedas hacer una carga completa ya que empezará a teletransportarse más rápido. Ten especial cuidado con los monstruos que invoca de vez en cuando, porque son bastante peligrosos. Ante todo, ármate de mucha paciencia, ya que sufrirás bastante hasta lograr que Rainheart dé con su jeta en el suelo.





HOTEL. Planta 3



07 Lilia y Rita

Tras derrotar al "peque" de los Galerians, baja a la primera planta, salva la partida y coge los ítems que hayas dejado en las habitaciones, porque esto no ha acabado aún. Con tu inventario otra vez completo, entra en (2), corta la corriente y baja por (4) hasta la sala de calderas. Allí te esperan dos Arabesque, de los que puedes pasar si quieres.

Cruza la puerta a una cocina, coge un bote de **Nalcon** y pasa al cuarto de baño para encontrar una **Skip**, una **cápsula curativa** y un **Red**. Pasa al restaurante por la única puerta que todavía no has cruzado y te encontrarás a Lilia... y a Rita.



Antes de cruzar esa puerta, asegúrate de que tienes el inventario bien repleto de objetos. El enfrentamiento con Rita promete ser apoteósico... y dificilísimo.



Rita



Esta chica tiene poderes telequinéticos, por lo que puede mover objetos a voluntad. No dudes ni un momento que esos objetos irán directamente a tu careto. Rita empezará a volar montada en una mesa, intentando embestirte y tirándote sillas. Corre en círculos y, cuando pare un momento, date la vuelta y carga un poco de Nalcon para lanzárselo. Tras unos cuantos impactos, la chica quedará estática en el aire y reunirá un grupo de objetos girando a su alrededor para "regalártelos". Cuando grite "die!", corre y evita tanto a los trastos como a ella. Este es el momento preciso que debes aprovechar, mientras se monta en otra mesa, para atizarle con Red o Nalcon. Será mejor que lleves una buena ración de cápsulas regenerativas porque derrotarla te costará sangre, sudor y lágrimas.


La muchacha está bastante mosqueada y pretende pagarlo contigo. No tardará en empezar a lanzarte mesas y sillas directas a tu careto. ¡Ay, qué daño!

08 La torre central

Empiezas en una habitación circular con 4 "lanzadores" en la pared y tres máquinas expendedoras de fármacos. Como habrás observado, no dispones de un mapa para orientarte, sencillamente porque no lo necesitas. Te limitarás a subir y bajar de planta a planta hasta llegar a la cima, por lo que lo único que se te muestra es el piso en el que estás. Coge de los expendedores todos los ítems que veas (Red, cápsulas y D-Felon), sabiendo que cada vez que llegues a una planta distinta, se repondrá las existencias en la máquina y podrás volver para coger más.

Escanea los lanzadores y verás una serie de luces de colores que forman una secuencia. En cierto momento, Lilia entrará en el teletransportador que hay en la zona central y desaparecerá, dejándote en compañía de un par de rabbits. Acaba con ellos y acércate a un lanzador para volver a escanearlo. El sistema consiste en encontrar cual es el lanzador que posee la secuencia adecuada para que Lilia, en otra habitación, la introduzca y haga que funcione. Sólo hay un lanzador por habitación que funcione, ya que el resto te ofrecerá secuencias imposibles de aplicar, por lo que sólo es cuestión de tiempo encontrar la correcta.

En esta sala, escanea el lanzador que quieras y cuando tomes el control de Lilia en la sala de »



A estas alturas de la aventura, el ataque de dos míseros rabbits no debe suponerte problemas de ningún tipo.



Como no lleves encima la pastillita de Apollinar, vas a sudar sangre para acabar con estos malditos cacharros.


Este es el original mecanismo mediante el cual se activan los lanzadores de la planta baja.



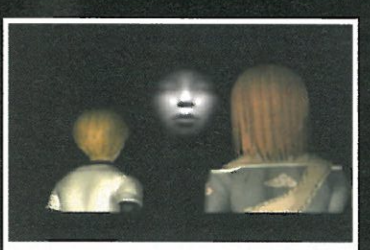
Conforme vayas ascendiendo, los enemigos serán más peligrosos y resistentes. Ten muchísimo cuidado.

» secuencias, muévete sobre los círculos de colores del suelo y pulsa X en el siguiente orden: amarillo, verde, azul, rosa y rojo. Date cuenta también de que hay un aparato para salvar la partida justo al lado. De nuevo con Rion, date una vuelta por la sala para ver cual es el lanzador que se ha activado y utilízalo para ir a la planta 78. Si has reservado la cápsula de Apollinar como te dijimos, úsala al llegar a este piso y manténte en estado de saturación durante las dos próximas plantas, usando cuando lo necesites alguna cápsula curativa. Aunque perderás bastante energía en este estado, la batallas serán mucho más fáciles y además obtendrás varias **pastillas curativas** en los expendedores. Si no dispones del Apollinar, sudarás mucho en los próximos minutos. En la planta 78 aparecerán 3 robots amarillos muy resistentes, pero que quedarán hechos chatarra si estás en éxtasis. Si no, ya conoces el método para acabar con ellos: correr, mantener las distancias y Nalcon. Luego acércate a otro lanzador y escanéalo para que Lilia introduzca el siguiente código: roja, azul claro, verde, rojo, azul oscuro. Monta en el lanzador que se haya encendido y sube al piso 103. Tres Arabesque te aguardan, pero quedarán hechos pulpa con tu poder en estado de saturación o, en todo caso, a base de Nalcon y Red. Si no tienes prisa, examina los expendedores rojos para conseguir más **fármacos**. Examina otro lanzador e introduce el código que sigue: azul oscuro, rojo, amarillo, azul claro, verde. Llegarás a la planta 130 con otros tres Arabesque, por lo que tendrás que repetir la acción de antes. Antes de escanear el siguiente lanzador, tómate un Delmetor si lo necesitas, y visita los pisos inferiores para reponer tu inventario. Luego, desde el piso 130, introduce este código: rojo, azul, verde, amarillo, rosa.


Esta es una versión más resistente y peligrosa de los robots que te encontraste antes en el hospital.

09 La batalla final

Tras usar el lanzador, llegarás a una sala enorme circular con una puerta y varios tubos criogénicos. Pasa primero por la puerta para salvar la partida, porque ésta será tu última oportunidad de hacerlo; la sala entera desaparecerá dentro de un rato. Vuelve a la estancia circular, recoge los ítems que necesites de los expendedores rojos y examina y escanea los tubos que tienen nombre. Por último, hazlo con el que no tiene ningún nombre y aparecerá Cain, tu doble:


El enfrentamiento final está cerca. Pronto tu venganza se completará, pero no será nada fácil lograrlo.







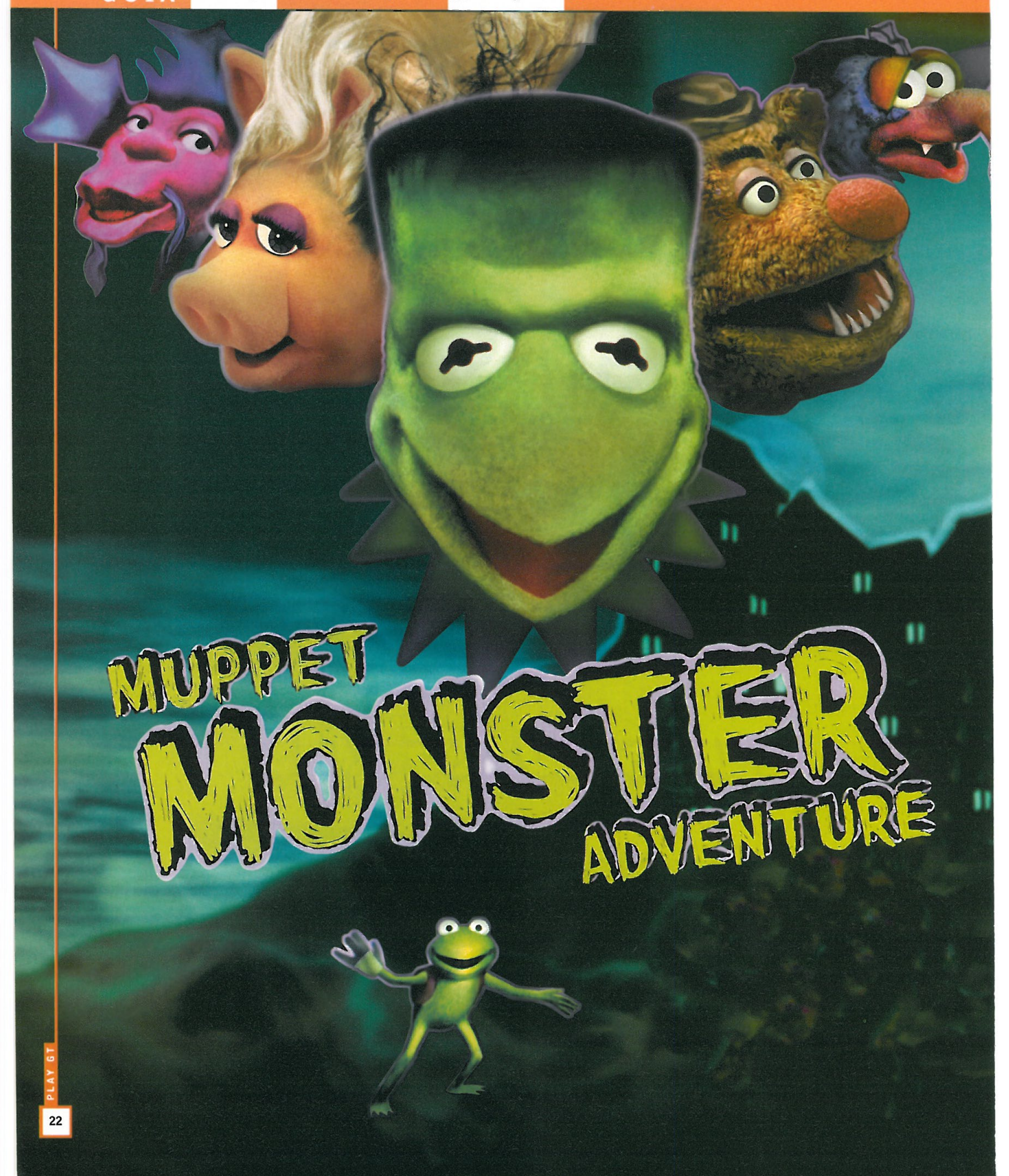
Estás en un espacio aparentemente sin paredes, aunque si las hay, pero invisibles. Cain se mantendrá flotando lejos de ti y lanzándote ataques. El secreto está en no parar de correr. Cuando te lance tres ondas, una detrás de otra, aparecerá justo enfrente de ti, momento óptimo para obsequiarle con una buena llamarada. Repite este proceso hasta que te lance tres ondas seguidas, que te serán difíciles de esquivar. No intentes atacarle en estos instantes por que te alcanzará. Espera a que vuelva a su ataque anterior y empieza a chamuscarlo de nuevo. Cuando se harte, empezará a flotar alrededor tuyo lanzándote llamaradas que podrás evitar si corres en círculo. Cuando se quede parado, usa una descarga completa de Nalcon desde una distancia prudencial, ya que también dispone de un ataque con relámpagos que te dará de lleno si estás demasiado cerca. Ánimo y..¡Qué te sea leve!

Dorothy



Saca de los expendedores todos los fármacos que puedas y cruza la puerta que llevaba a la sala de salvado. En esta ocasión te darás de bruces con el ordenador central, Dorothy. Para ser el enemigo final, es más fácil de derrotar que algunos de sus Galerians. Contra ella puedes usar tanto el Nalcon como el Red indistintamente. La parte vulnerable de esta monstruosidad son los tres ojos que flotan alrededor suyo. Dorothy dispone de unos cuantos ataques que usará alternativamente. Para desconcentrarte, usará a menudo un pequeño y, afortunadamente, inofensivo temblor. Su ataque más molesto, aunque fácil de evitar, es un rayo eléctrico que verás venir cuando el suelo que pisas se ponga blanco. También dispone de un rayo láser que barrerá casi toda la zona y que hará que pierdas algún ataque más de una ocasión. Cada vez que golpees a uno de los tres ojos, éste se lanzará a por ti, por lo que, nada más soltar tu ataque, tendrás que correr hacia uno de los lados. A no ser que tengas pocas cápsulas curativas, no tendrás muchos problemas en acabar con ella.

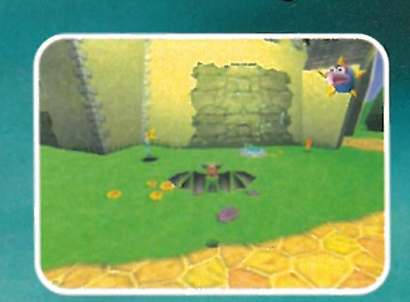
NOTA FINAL. Al acabar el juego podrás salvar la partida. Si vuelves a empezar cargando ese bloque, serás capaz de correr mientras estés en estado de saturación, lo que hará mucho más mortíferos tus ataques psiquicos mientras permanezcas en este estado.

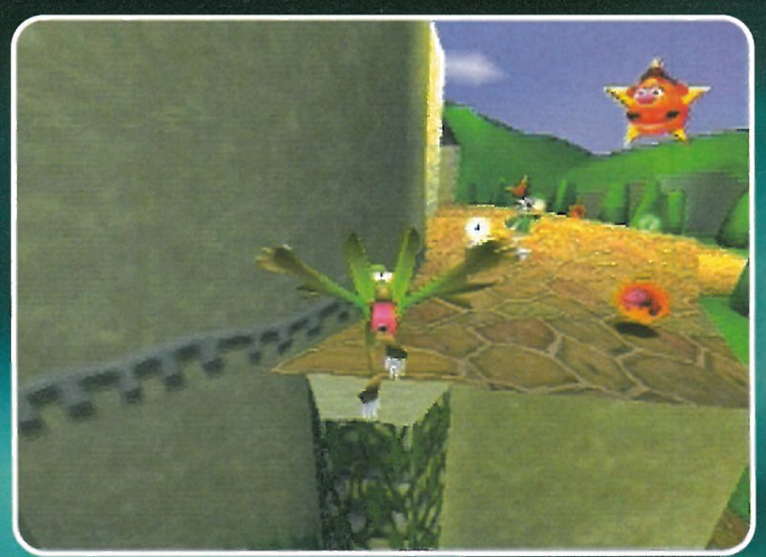

MUPPET
MONSTER
ADVENTURE

Introducción

Cómo podrás imaginar, el mundo por el que se moverá Robin resultará largo y complicado, con grandes pruebas que la pequeña ranita deberá superar para salvar a sus amigos. El fin de esta guía será ayudaros a conseguir todas las fichas teleñeco y aconsejaros en los momentos más difíciles.

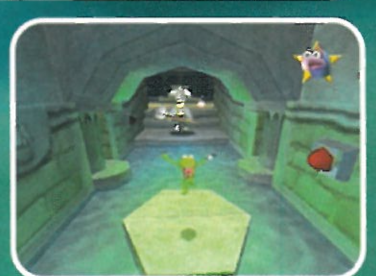
El juego se divide en 6 grandes mundos que, a su vez, se dividen en cuatro niveles; de modo que en total podrás disfrutar de 24 niveles en el maravilloso mundo de los teleñecos. Pero no pienses que todos estarán abiertos para ti; tendrás que ir superando reto tras reto y recogiendo fichas y estrellas para poder llegar hasta el final.





De cualquier forma te adelantaremos que el primer nivel, es un nivel introductorio, en el que te enseñarán algunas de las habilidades necesarias para superar el resto de los niveles. Nada en comparación con lo que te esperará más adelante.



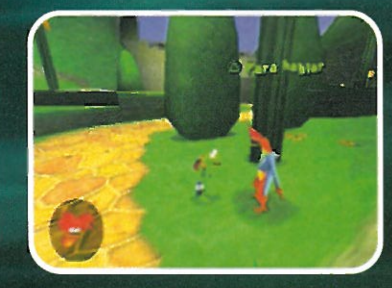


1. El castillo Von Honeydew

Purgatorio del pavo real

Para abrir el nivel: Nada Ficha Teleñeco: 5
Energía maligna: 300 Movimientos: Trepar, Volar y Bucear





Fichas

1ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para abrir una caja situada en los alrededores del castillo; las letras las podrás ver fácilmente a lo largo del camino.

2ª ficha teleñeco: Cuando consigas la habilidad del oso lobo Wocka Wocka, es decir, cuando puedas trepar, vuelve al principio del nivel y Pepe el Gamba te propondrá un juego. Coge las cinco margaritas de la zona y te recompensarán con la preciada ficha.

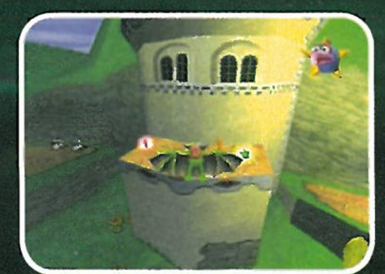
3ª ficha teleñeco: La encontrarás al lado de una de las puertas del castillo, cruzando el primer puente.

4ª ficha teleñeco: Al final del segundo puente te encontrarás en una cueva a Pepe con un pequeño pavo real. Para conseguir la ficha tendrás que aceptar la carrera contra »









» el pavo y ganarle (correrás más rápido apretando el botón R1).
5ª ficha teleñeco: Para encontrarla, bastará con que uses la colchoneta supersalto que hay al lado de una de las murallas del castillo.

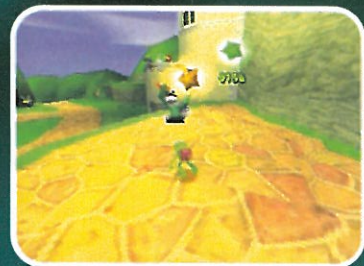
Dificultades

1º Para conseguir llegar al interruptor que está situado en la cima de la montaña del principio del nivel, tienes que subir con la colchoneta al saliente y desde allí lo que tienes que hacer es volar atravesando los campos hasta llegar a la diana.

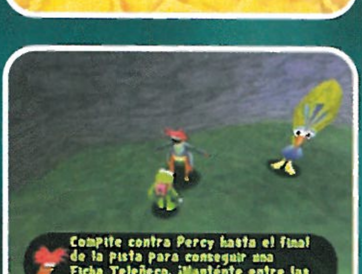
2º Encontrarás la letra S de BONUS accionando al interruptor que se encuentra al lado de Pepe. También encontrarás aquí la caja con la ficha teleñeco que te dará el bonus.

Consejos

• Recorre a conciencia los alrededores del castillo para poder conseguir todas las estrellas que tienen energía maligna.
• Es aconsejable probar distintas combinaciones de vuelo para llegar a sitios a los que de otra forma no se puede llegar saltando.









El corredor de la muerte

Para abrir el nivel: 200 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 5
Energía maligna: 320 **Movimientos:** Supergolpe, Trepar y Volar

Fichas

1ª ficha teleñeco: Cuando llegues al jardín del castillo, te encontrarás con un niño que corre con la ficha a cuestas; dale alcance y golpéale para poder hacerte con ella.
2ª ficha teleñeco: La encontrarás trepando por la estantería de la biblioteca del castillo, en una pequeña pasarela.
3ª ficha teleñeco: Al abrir las puertas del principio del nivel, por la de la derecha llegarás hasta una sala donde está nuestro amigo Pepe. Te dará la ficha si consigues destruir todas las armaduras que hay en el castillo en un tiempo récord.
4ª ficha teleñeco: La encontrarás en la sala de la izquierda después de cruzar por las baldosas flotantes.
5ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS; después podrás recoger la ficha en la caja que se encuentra en la zona de las baldosas flotantes.

Dificultades

1º Este nivel es largo y laberíntico, así que lo mejor es que vayas paso a paso, es decir, seguir un orden para saber lo que llevas hecho y lo que no.
2º La letra N de BONUS la encontrarás al acceder al exterior del castillo y romper una puerta con el supergolpe de Peggy. Después, trepa por la pared y vuela hasta el saliente para dar con la letra.
3º En este mundo encontrarás muchos interruptores que abren distintas y lejanas puertas, así que asegúrate de investigar todas las nuevas zonas.



Consejos

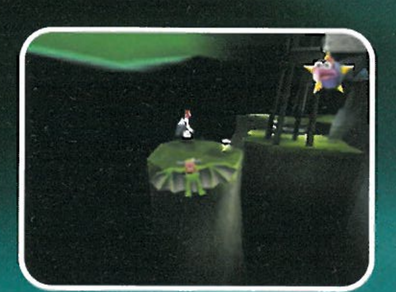
• Acércate a todas las puertas y prueba a derribarlas con la técnica de Peggy.
• Cuando encuentres el interruptor de la biblioteca se abrirán tres puertas. La que está en esta misma zona, te llevará al principio del nivel. Así no tendrás que recorrer el largo camino de vuelta para seguir avanzando por la siguiente puerta.
• Asegúrate de encontrar el corazón dorado; esto aumentará el número de vidas de Robin.













Caras de póker

Para abrir el nivel: 400 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 5
Energía maligna: 350 **Movimientos:** Trepar, Volar y Empujar

Fichas

1ª ficha teleñeco: La verás nada más comenzar el nivel, custodiada por un temible carcelero (recuerda que estás en las mazmorras del castillo). Pero no la podrás recoger hasta que Probeta no rompa la reja (sube por las escaleras y vuela desde el saliente hasta la ficha)

2ª ficha teleñeco: En una de las plataformas que encontrarás después de empujar las cajas del principio del nivel te encontrarás con Pepe. Este te propondrá un nuevo juego; dispara apretando el botón Cuadrado a las dianas. Cuando aciertes 20 veces en el tiempo permitido conseguirás la ficha.

3ª ficha teleñeco: Tras subir por los ascensores, llegarás a una pequeña estancia con una gran estatua al fondo. Habla con Pepe para que te proponga un nuevo juego y así conseguir la ficha. Mueve los bloques de piedra con la cara de los teleñecos de forma que encajen en los huecos de las paredes (bloque de Gustavo en el hueco con la cara de Gustavo y así con los otros dos). Para ponerlos de forma correcta, dispara y cambiarán de lado.

4ª ficha teleñeco: Recoge las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja con la ficha. Esta se encuentra tras la gran reja del principio del nivel.

5ª ficha teleñeco: La última ficha la encontrarás en el tejado de la habitación desde la que arrastraste las dos cajas apiladas. Para conseguir llegar a ella tienes que usar la corriente de aire que hay en una de las plataformas de enfrente.

Dificultades

1º Para llegar al primer interruptor vuela desde la plataforma que señala la flecha de madera.

2º Cuando subas por las escaleras del principio del nivel llegarás a una zona en la que tendrás que volar hacia dos plataformas para poder seguir avanzando. Por ello deberás tener bien aprendida la forma de manejar a Robin cuando está volando o caerás al vacío.

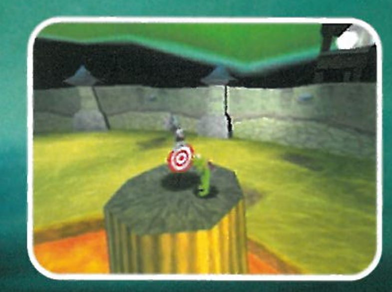
3º Para abrir la reja del principio del nivel encuentra a Probeta en la plataforma cercana al lugar donde conseguiste la 2ª ficha teleñeco y dispárale para encender su cohete propulsor.

4º Para derribar a los enemigos que hay sobre las plataformas del lago de lava, dispara mientras saltas para que ellos no te alcancen primero.

5º Después de realzar lo expuesto en el punto 4º, llegarás a una sala en la que hay dos ascensores; úsalos para conseguir llegar a un saliente desde el que podrás volar para coger la estrella azul que se encuentra sobre la puerta.

Consejos

- Al principio del nivel encontrarás un corazón dorado al que podrás llegar cuando pulses el interruptor que activa las escaleras. ¡Qué no se te olvide recogerlo!
- Las monedas te las darán al azar durante el juego, así que no te preocupes si tu bolsa está vacía.
- Cuando acciones el interruptor que permite llegar a las escaleras del principio, retrocede hasta allí para seguir avanzando por ese camino, ya que éste acaba en la zona del primer interruptor.

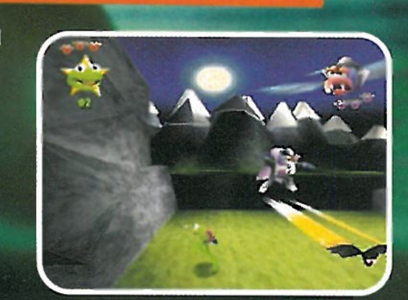


Nosferatu ataca de nuevo

Para abrir el nivel: 10 fichas teleñeco **Ficha Teleñeco:** -
Energía maligna: - **Movimientos:** -

Al igual que con Spyro, el último nivel de cada mundo contiene un jefe final. En esta ocasión se trata de nuestro amigo Narizferatu, al cual debemos despertar del sueño maligno.

El pobre murciélago tiene una forma de atacar muy simple. Primero te lanzará esqueletos a los que tan sólo tendrás que esquivar, lo cual es muy sencillo. Cuando se acabe su munición saldrá él mismo lanzando rayos, que también deberás esquivar. Tienes que atacarle en el momento





en el que aparezca tu munición en forma de pollito. Solo tienes que acertar en el blanco tres veces y salvarás al amigo del joven Robin.

Presta mucha atención a la munición porque por desgracia solamente es temporal y cuando se acabe volverán a salir esqueletos.

Una vez que hayas derrotado al malvado Narizferatu, conseguiras por fin el merecido acceso al siguiente nivel. ¡Bien hecho!

2. Páramos de muerte

Silencio sepulcral

Para abrir el nivel: Vencer a Narizferatu **Ficha Teleñeco:** 5
Energía maligna: 350 **Movimientos:** Volar, Empujar y Bucear





Fichas

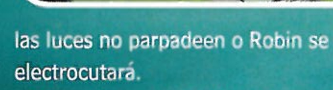
1ª ficha teleñeco: Al acceder a la segunda plaza del cementerio, verás a un niño corriendo alrededor de una fuente seca con la ficha a cuestas. Persíguele y dale un golpe para hacerte así con ella.
2ª ficha teleñeco: Tras activar los tres primeros interruptores te encontrarás con la ficha en una plataforma a la que sólo accederás arrastrando el bloque de piedra con la fuerza de Gustavo.
3ª ficha teleñeco: Cuando consigas cruzar los grandes lagos de agua electrificada, descubrirás un nuevo juego de Pepe el gamba. En esta ocasión deberás seguir la secuencia de colores que te marcan usando tu ataque giro cerca de las calaveras. Cuando lo realices tres veces con éxito te darán la ficha.
4ª ficha teleñeco: Tras abrir la compuerta que hay bajo el agua, tienes que nadar hasta el final del túnel y encontrarás la ficha teleñeco y la letra S de BONUS.
5ª ficha teleñeco: Recoge las letras que forman la palabra BONUS para conseguir la última ficha. La caja la encontrarás en la sala donde está el punto para cambiar de nivel.

Dificultades

1º Cuando abras la primera puerta, te encontrarás con un pasillo elevado en el aire. Justo a la derecha encontrarás una plataforma con cosas interesantes que servirán de ayuda a Robin. Vuela desde el pasillo hasta allí y usa la corriente de aire para volver.
2º Cuando regreses al principio del nivel, podrás recoger todo lo que antes no has podido; asegúrate de usar el check point, porque si te caes tendrás que dar de nuevo toda la vuelta para empezar de nuevo (ya sabes que para ir de plataforma en plataforma lo mejor es ir volando).

Consejos

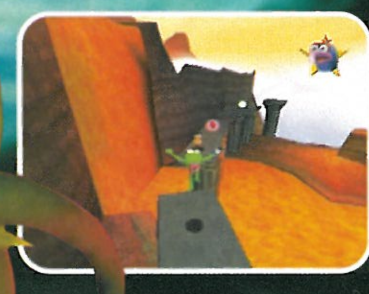
• Al principio del nivel te encontrarás con agua electrificada. Para saber cuando debes cruzar, fíjate en las luces rojas de la pared. avanza cuando las luces no parpadeen o Robin se electrocutará.



• Ten cuidado con las lápidas porque algunas tienen vida y pueden asustarte.
• Cuando cojas la segunda ficha teleñeco, aprovecha para arrastrar el bloque de piedra a la otra punta para coger el corazón de oro.
• Mira bien detrás de cada lápida para que no se escape ninguna caja con energía maligna.









Tumulto abrasador

Para abrir el nivel: 600 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 5
Energía maligna: 380 **Movimientos:** Volar, Trepar y Supergolpe

Fichas

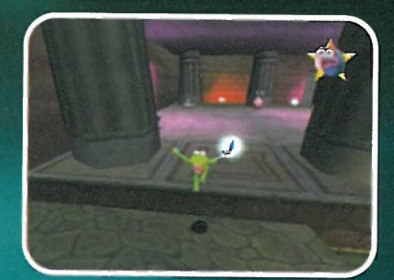
1ª ficha teleñeco: Nada más entrar en el nivel, encontrarás una plataforma en el centro del lago de lava. Cuando llegues a ella, Pepe te propondrá un nuevo juego. Derriba las dianas en el tiempo previsto y recibirás la ficha. ¡Ah!, para llegar a esta plataforma usa la plataforma flotante o vuela desde la plataforma más elevada.
2ª ficha teleñeco: Cuando localices la corriente de aire y trepes por la columna pegada a la pared, verás a Pepe acompañado de un fantasma.

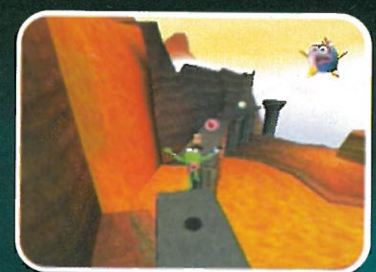
Tienes que encontrarlo 15 veces para conseguir la ficha. Se esconde en un baúl, y la verdad es que siempre lo tendrás a la vista. La única dificultad se encuentra en el tiempo del que dispones.

3ª ficha teleñeco: Puede que hasta ahora ésta sea la más difícil de coger ya que tendrás que pasar por la tapia de la que hablamos en el punto 4º y saltar al otro lado para conseguirla.

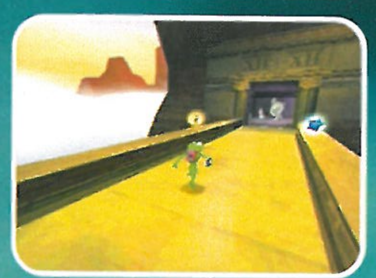
4ª ficha teleñeco: Consigue todas las letras que forman la palabra BONUS. La caja que contiene la ficha se encuentra al lado de la tapia sobre la que pasaste antes para conseguir la tercera ficha.

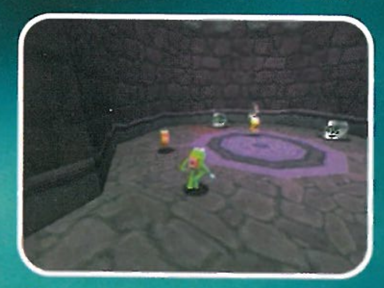
5ª ficha teleñeco: La verás al descubrir la última puerta oculta al principio del nivel.

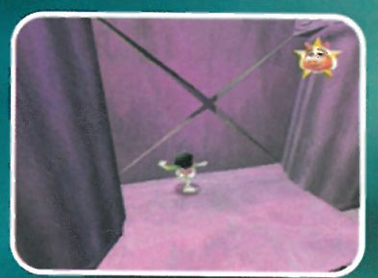












Dificultades

1º Ten cuidado de no caerte a la lava cuando atravieses las pasarelas que están suspendidas en el aire, o Robin se quemará el trasero.

2º Para llegar a las plataformas custodiadas por monstruos deberás volar desde la pasarela ¡Calcula bien tu aterrizaje!

3º Después de atravesar la cueva de lava y encender el primer interruptor, sube por las escaleras para así poder llegar volando hasta las pequeñas plataformas que te conducirán a la siguiente diana.

4º Cuando consigas esto y la puerta se abra, sube a la estrecha muralla que rodea el jardín y esquiva los huesos que te lancen los esqueletos.

Consejos

• Tienes que practicar bien el salto para poder cruzar por los ríos de lava de este desierto.

• Cuando veas una puerta de hierro que está rota, acércate a ella y destrózala usando el golpe de Peggy para poder descubrir así las maravillas escondidas tras ellas.

• Antes de adentrarte en la cueva de lava, lo mejor es que subas por la columna para conseguir la segunda ficha teleñeco.

• Llegará un momento en el que uno de los interruptores que actives te llevará de nuevo al principio del nivel. Cuando hayas abierto la última puerta oculta y consigas la letra S de BONUS, sube de nuevo a la plataforma para usar la corriente de aire y no tener de este modo que dar toda la vuelta de nuevo para poder recoger la última ficha teleñeco.

Pilas de madera escalofriantes

Para abrir el nivel: 800 energía maligna
Ficha Teleñeco: 5
Energía maligna: 400
Movimientos: Volar, Supergolpe y Empujar

Fichas

1ª ficha teleñeco: Tras el faro del principio del nivel verás un interruptor que acciona las escaleras de la derecha. Sube por ellas para encontrar a Pepe con un nuevo reto que te puede interesar. En esta ocasión deberás encontrar 15 conchas en 60 segundos. Una flecha te irá indicando donde puedes encontrarlas así que... ¡corre Forest, corre!

2ª ficha teleñeco: Tras conseguir la primera ficha, rompe la pared verde al lado de Pepe para descubrir una habitación secreta. Mueve las cajas para poder subir a la plataforma y recoge tu premio.

3ª ficha teleñeco: Tras saltar por el barco hundido, verás una pequeña torre a la que se puede acceder gracias a la corriente de aire. En lo alto de esa torre verás la preciada ficha

4ª ficha teleñeco: Al final de la guarida de los piratas te encontrarás a Pepe acompañado de uno de los saltimbanquis. Para conseguir la ficha deberás ganarle en la carrera y además no salirte de la pista. Será un poco complicado pero no hay nada imposible ¡Ánimo muchacho!.

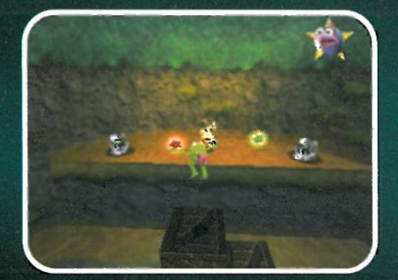
5ª ficha teleñeco: Deberás juntar las letras que forman la palabra BONUS. Encontrarás la caja con la ficha en el mismo lugar en el que conseguiste la cuarta ficha teleñeco.

Dificultades

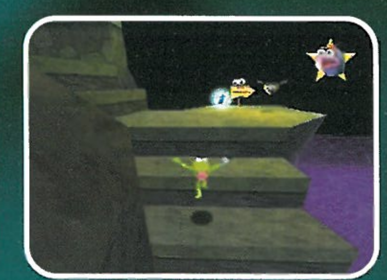
1º En el lugar donde se encuentra Pepe, para conseguir la primera ficha verás una extraña pared verde. Acércate a ella para comprobar que la puedes abrir con la técnica de la cerdita Peggy.

2º No hagas mucho caso a las flechas que te indican el camino; investiga bien o te dejarás atrás cosas importantes como una de las letras necesarias para obtener la ficha. »











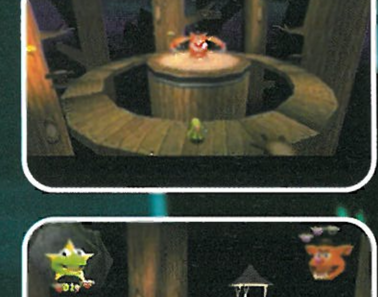
» 3° En algunas ocasiones te va a ser bastante difícil controlar el salto y el vuelo, ya que hay demasiado mar de por medio. Así que lo mejor es que no te fíes o de lo contrario el pobre Robin saldrá escaldado.

Consejos

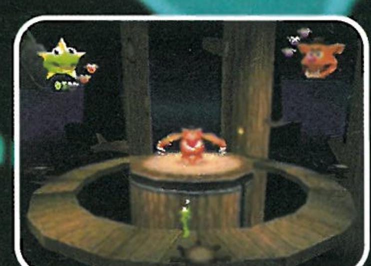
• Tras conseguir la primera ficha, recorre de nuevo el circuito para ir completando paso por paso el nivel.
• Al adentrarte en la casa pirata, mira bien todos los rincones para coger los tesoros y las vidas que estos seres endemoniados han robado.
• Cuando te adentres en la fortaleza pirata, lo mejor es que escojas primero el camino de la derecha ya que es el que no tiene salida.
• Antes de conseguir la cuarta ficha, sigue avanzando en busca de la última letra de BONUS. De este modo podrás tener las dos fichas a la vez y no repetir el camino una y otra vez.

¡Cuidado con el hombre-oso!

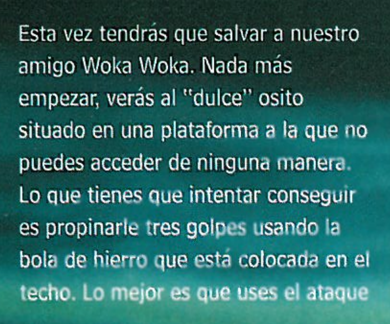
Para abrir el nivel: 20 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: -







Esta vez tendrás que salvar a nuestro amigo Woka Woka. Nada más empezar, verás al "dulce" osito situado en una plataforma a la que no puedes acceder de ninguna manera. Lo que tienes que intentar conseguir es propinarle tres golpes usando la bola de hierro que está colocada en el techo. Lo mejor es que uses el ataque giro de Robin para accionar las ruedas que rodean la plataforma central. Tranquilo, por que si no te ha quedado claro, nuestro amigo Pepe el Gamba nos ayudará tanto que nos irá diciendo paso por paso cómo vencer al endemoniado osito. Tan sólo tienes que seguir las flechas y girar sobre las ruedas. Facilito ¿no?



3. Bosque de nunca jamás

Camino de embrujados

Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 6 Energía maligna: 400
Movimientos: Volar, Trepar y Bucear

Fichas

1ª ficha teleñeco: La encontrarás en un rincón al principio del nivel, después de volar sobre el río. Está cerca del segundo árbol con escalones, antes de llegar hasta Pepe.
2ª ficha teleñeco: La podrás conseguir después de hablar con Pepe y sólo si haces lo que él te pida. Deberás destruir las efigies con la munición en forma de pollo que te darán al comenzar el reto. Tan sólo sigue la flecha que te ayudará a localizar los tótem y afina tu puntería.
3ª ficha teleñeco: Al llegar a la segunda plataforma del precipicio, te encontrarás con una especie de caseta; bueno, pues rodéala para encontrar la ficha que está al lado de una de sus paredes.
4ª ficha teleñeco: En la tercera parte del bosque, te encontrarás de nuevo con Pepe. En esta ocasión deberás volar sobre el precipicio atravesando los aros. Aprovecha las corrientes de aire para poder llegar a todos los aros.
5ª ficha teleñeco: Después de encontrarte por segunda vez a Pepe, avanza atravesando el árbol y verás en



un rincón a la derecha la preciada ficha teleñeco.
6ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para conseguir la última ficha. La caja la encontrarás al lado del precipicio.

Dificultades

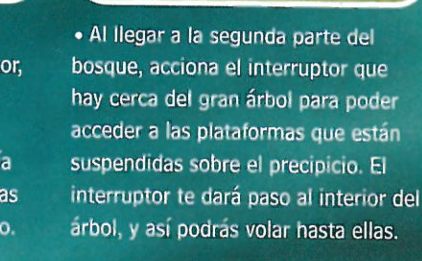
1º Nada más empezar el nivel, verás un tronco por el que podrás escalar; antes de hacerlo asegúrate de que el pájaro que hay en el nido se ha escondido o Robin verá disminuido su número de vidas.
2º Para poder atravesar el precipicio sin problemas, tendrás que usar las corrientes de aire; así Robin volará más alto y no se estrellará.
3º Para llegar hasta el tercer interruptor atraviesa el precipicio y llegarás así por otro camino para activarlo y desbloquear las escaleras que hay en el tronco de enfrente.

Consejos

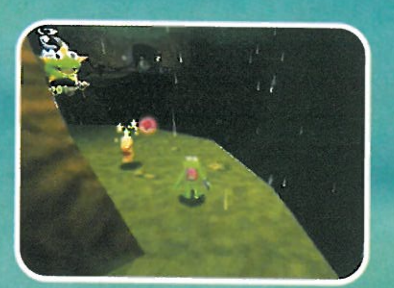
• Antes de avanzar por el camino del principio del nivel, sumérgete en el agua para recoger todas las estrellas



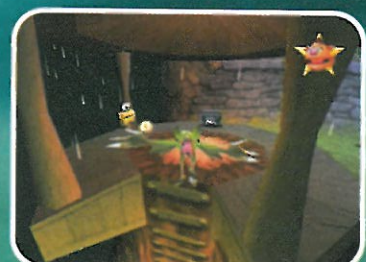
de energía maligna.
• Tras accionar el primer interruptor, ve hacia la puerta que has abierto detrás de la catarata del principio. Darás con una sala llena de energía maligna; aprovecha para recoger las estrellas antes de seguir avanzando.

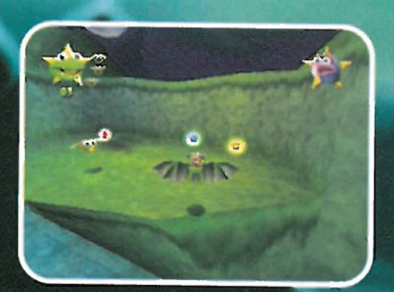


• Al llegar a la segunda parte del bosque, acciona el interruptor que hay cerca del gran árbol para poder acceder a las plataformas que están suspendidas sobre el precipicio. El interruptor te dará paso al interior del árbol, y así podrás volar hasta ellas.













Para abrir el nivel: 2000 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 6
Energía maligna: 420 **Movimientos:** Volar, Trepar y Supergolpe



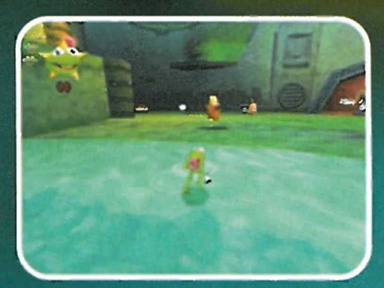
Fichas

1ª ficha teleñeco: La encontrarás al saltar la catarata, subiendo por las plataformas con ayuda de la habilidad Woka Woka (la encontrarás al lado del primer interruptor).
2ª ficha teleñeco: En la misma zona donde se encuentra la primera ficha hay un túnel que lleva a otro lado de la mina. Al cruzar por él podrás ver a un niño con la ficha a cuestas; tan sólo tendrás que darle un golpecito para unir la ficha a tu colección.
3ª ficha teleñeco: Para encontrar esta ficha primero tendrás que hacer que Probeta rompa la puerta que hay al principio del nivel. Para ello trepa por la pared que hay al lado del check point, vuela sobre las plataformas que rodean el río y enciende el cohete que Probeta lleva a su espalda. Desde ahí podrás llegar a una pequeña sala con la ficha y unas cuantas estrellas de energía maligna.
4ª ficha teleñeco: Sigue el caminito ya marcado hasta encontrar a Pepe con un nuevo reto que proponerte; tendrás que seguir la secuencia de colores para repetirla girando al lado de las ruedas de cada color. Son tres secuencias, la primera es azul, rojo, verde y amarillo; la segunda azul, verde, amarillo, rojo y amarillo; y la tercera es rojo, verde, azul, rojo, amarillo y verde
5ª ficha teleñeco: Cuando consigas encontrar el camino superior que lleva a la torre central (al lado del lugar donde corría el niño con la segunda ficha), trepa hacia lo más alto para recoger tu premio.
6ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para lograr la última ficha de este nivel. Podrás encontrar la caja en una plataforma que hay cercana al primer check point.

Dificultades

1º Encontrarás dos estrellas al final del riachuelo del principio, así que nada esquivando a los peces globo para poder recogerlas. Ten cuidado, los ataques no funcionan mientras Robin está en el agua.
2º Cuando dejes atrás el principio del nivel y saltes hacia el río, déjate llevar por la corriente del agua; no intentes nadar contracorriente y anda con cuidado de no rozar a los pececillos que hay en el agua.
3º Para seguir el camino por la pasarela superior, deberás volar grandes distancias hacia lugares »



» donde te esperan tus enemigos. Antes de aterrizar en cualquier zona donde haya un enemigo, dale al ataque de giro: resulta muy efectivo.
4º Encontrarás la letra U de BONUS en la torre alrededor de la cual corría el niño con la ficha. Pero para poder cogerla tienes que esperar a llegar a esta zona por el camino superior, un poquito más adelante, ¡ten paciencia hombre!

Consejos

• Cuando consigas abrir la mina para recoger la tercera ficha teleñeco, ve directamente a por ella para no tener que retroceder demasiado camino más adelante.
• Si no quieres hacerte un lío de miedo, lo mejor es hacerlo todo por orden.No te preocupes demasiado si vas dejando atrás zonas a las que no puedes acceder, ya que más tarde tendrás oportunidad de regresar por otro camino y podrás recoger lo que hayas ido dejando atrás.







Garras de salvación

Para abrir el nivel: 2400 energía maligna Ficha Teleñeco: 6
Energía maligna: 450 Movimientos: Volar, Trepar y Empujar



Fichas

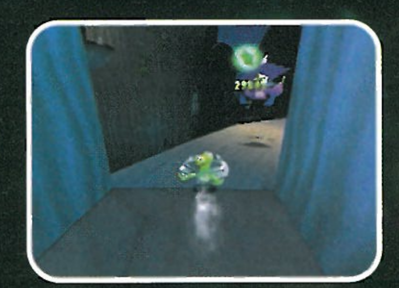
1ª ficha teleñeco: Al trepar por el tronco al principio del nivel encontrarás a Pepe con otro reto que plantearte. Empezarás el juego frente a un árbol por el que puedes trepar; recoge las ocho setas rojas esquivando a los pajarracos. La flecha te indicará el lugar donde recoger las setas. ¡Ánimo!
2ª ficha teleñeco: La encontrarás después de cruzar por la primera baldosa flotante; sigue el camino hasta encontrar un pequeño tronco por el que trepar y entra en el hueco del árbol. Allí encontrarás la ficha al lado de un interruptor.
3ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para conseguir una nueva ficha. La caja la encontrarás después de cruzar por las troncos flotantes
4ª ficha teleñeco: La encontrarás en una pequeña plataforma que sobresale de un tronco con interruptor. A este tronco llegarás cuando encuentres la caja de BONUS. Reconocerás el sitio por el que debes caer gracias a un pequeño saliente que hay en el tronco. Calcula bien el salto o tendrás una ranita.... espachurrada.
5ª ficha teleñeco: Después de atravesar tanto tronco y volar tantas veces, te encontrarás de nuevo con Pepe poco antes de acabar el nivel. Parece ser que tienes que echar una carrerita con el lobo embrujado. Pasa por todas las señales y mantén pulsado R1 para correr más rápido
6ª ficha teleñeco: Tras conseguir la quinta ficha, avanza por el camino marcado hacia el puente. Al final de este y cerca del final del nivel te encontrarás con la ficha (no está escondida así que la verás fácilmente)

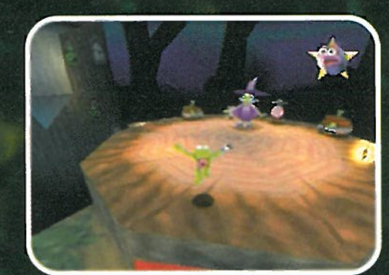
Dificultades

1º Nada más empezar el nivel encontrarás, bajo el tronco en el que se encuentra Robin, una plataforma llena de estrellas con energía maligna; que no se te pase por alto recogerlas antes de empezar a recorrer el bosque.
2º Todo el nivel es bastante difícil ya que las zonas a las que debes acceder están suspendidas en el aire y Robin puede caer al vacío.
3º Después de recoger la segunda ficha, acércate a la pasarela y vuela siguiendo el camino de estrellas para llegar hasta el tronco estrecho.
4º Para subir las escaleras de la sala de los cubos, cambialos todos de lugar, es decir, que tienes que poner los cubos verdes a la izquierda y los cubos morados a la derecha. Sólo de este modo podrás seguir avanzando en este nivel.

Consejos

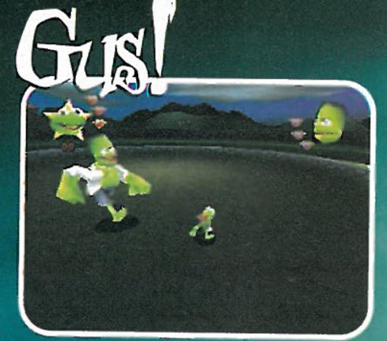
• El mayor problema en este nivel es el gran número de plataformas a las que hay que acceder, así que perfecciona el salto y la técnica de vuelo de Robin para calcular bien los aterrizajes.
• Al saltar de un árbol a otro, mira bien el que dejas atrás ya que puedes dejarte atrás zonas ocultas con unidades de energía maligna.



¡Estremécete ante...el monstruo Gus!

Para abrir el nivel: 36 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: -



Esta vez te toca desembrujar al tío Gus. Para empezar, al verte el bichito empezará a correr detrás de ti. Esquívale corriendo en círculos sobre el ruedo. Después lanzará ondas que también deberás esquivar, esta vez saltando. Tras esto espera a que el tío Gus empiece a lanzar cajas de madera. Las cajas en ocasiones tienen vida, otras tienen bombas y las más importantes tienen munición en forma de pollo. Espera pacientemente a que lleguen estas últimas y, con ellas en tu poder, corre detrás de Gustavo para poder alcanzarle fácilmente. Tiene tres vidas y, cada vez que le endiñes, su ataque será más complicado. Te lanzará las cajas más rápido y dentro de ellas encontrarás más minas ratón; además las ondas también las lanzará más seguidas y durante más tiempo. Tranquilo, porque con un poco de paciencia y habilidad conseguirás salvar al reportero más dicharachero de Barrio Sésamo sin problemas.



4. El pueblo de los malditos

Croak-Lahoma

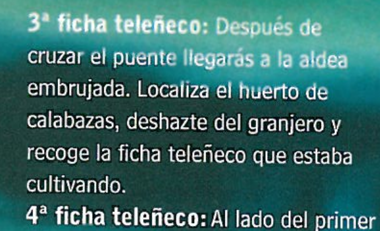
Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 6 Energía maligna: 450
Movimientos: Volar, Empujar y Supergolpe



Fichas

1ª ficha teleñeco: La verás al principio del nivel encima de la tapia. Para cogerla, avanza por el camino hasta llegar a la corriente de aire que está al lado de la primera casa. Accederás a una pequeña plataforma desde la cual podrás llegar fácilmente a la ficha teleñeco.

2ª ficha teleñeco: Cuando logres atravesar la verja del principio del nivel podrás encontrar a Pepe en una pequeña isla acompañado de un fantasmita. El reto que tienes que superar consiste en encontrar el escondite del fantasma ocho veces en el tiempo marcado. Los escondites no son muy complicados y el único truco para superar este desafío es la velocidad así que... ¡Ánimo colega!



3ª ficha teleñeco: Después de cruzar el puente llegarás a la aldea embrujada. Localiza el huerto de calabazas, deshazte del granjero y recoge la ficha teleñeco que estaba cultivando.

4ª ficha teleñeco: Al lado del primer huerto de calabazas verás una reja cerrada. Cuando la abras, podrás acceder a más casas de la aldea y más huertos de calabazas. Encontrarás la ficha detrás de la primera casa que observarás tras cruzar la ya mencionada reja.

5ª ficha teleñeco: Tienes que recoger todas las letras que forman la palabra BONUS para poder conseguir esta ficha. La caja la puedes encontrar situada al lado del molino (después de haber cruzado por las baldosas flotantes).

6ª ficha teleñeco: Al lado del molino, además de la caja con la quinta ficha, también encontrarás a Pepe con otro desafío que proponerte. Con la técnica de la cerdita Peggy debes romper seis barriles de madera que se encuentran repartidos por la aldea. La única complicación de este reto es el tiempo, debes salvar distancias grandes entre barril y barril, así que... ¡date mucha prisa que no llegas!

Dificultades

1º Después de coger la primera ficha teleñeco vuelve a la corriente de aire; úsala para conseguir llegar a las plataformas de la casa y al resto de la tapia que rodea el jardín.

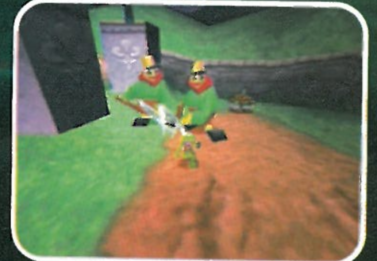
2º Para poder llegar al interior de la casa del principio del nivel tienes que mover las cajas de madera de forma que logren formar una pequeña escalera.

»



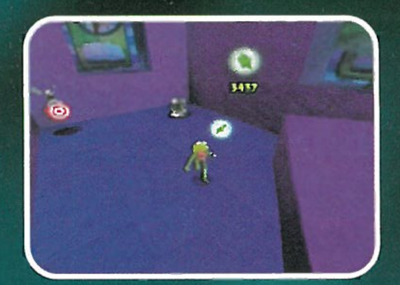






» **3º** Para abrir el puente del jardín empuja la caja de madera que hay tras la segunda reja del jardín. Esta reja se abrirá si accionas el interruptor cercano al puente.
4º Dentro de la casa que está al lado del huerto de calabazas, encontrarás un interruptor, abre otro puente al lado del primero (lo verás nada más salir de la zona siguiendo la flechita de madera).
5º Cuando entres en la casa de las escaleras verdes y bajes a otra zona de la aldea verás que hay un enorme precipicio que cruzar. Usa las plataformas flotantes, pero ¡ojito!; calcula bien el salto o perderás a tu ranita en el vacío.







Consejos

• Antes de que te dispongas a conseguir la segunda ficha teleñeco, mueve la caja de madera que hay al lado del lago hasta donde se pueda para poder subir al saliente fácilmente.
• Al dejar atrás el lago y subir hacia el interior del jardín, asegúrate de investigar todos los rincones para no dejar ni una sola estrella en tu camino.
• Cuando consigas bajar el puente, cruza al otro lado y déjate caer en el agua para recoger más energía maligna. Podrás volver al camino de nuevo gracias a la corriente de aire.
• Llegará un momento en el juego, cuando ya estés en el interior de la aldea (y tras cruzar las plataformas flotantes) en el que se acumularán un buen montón de granjeros embrujados, a los cuales tendrás que eliminar. Para hacerlo en condiciones, tienes que deshacerte primero de los que llevan una escopeta, ya que los que tienen el tridente no se moverán a menos que te acerques demasiado a ellos. Entonces irán a por ti.







Los mil y un sustos

Para abrir el nivel: 3200 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 6
Energía maligna: 480 **Movimientos:** Volar, Trepar y Empujar

Fichas

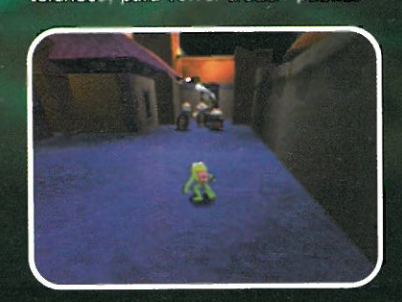
1ª ficha teleñeco: Cuando muevas la primera caja del principio del nivel y consigas cruzar el primer tejado del barrio árabe, déjate caer a la plataforma más baja para encontrar a el gamba Pepe y poder conseguir otra ficha. Tendrás que recoger las cinco serpientes de las columnas que hay detrás de Pepe. Para ello salta por las plataformas y sigue la flecha. Cuidadín con el tiempo y con los saltos (prueba a volar desde lo alto de las columnas para ir más rápido).
2ª ficha teleñeco: Antes de llegar al primer check point, gira a la izquierda para descubrir en un piso inferior una pequeña plataforma con la ficha teleñeco; para volver a subir puedes usar la técnica Woka Woka.
3ª ficha teleñeco: Con las plataformas flotantes llegarás a otra parte del barrio árabe. Allí encontrarás una pequeña caja con la que podrás accionar un interruptor. Entra en la casa que acabas de abrir y vuela desde el alféizar de la ventana hasta la plataforma donde está la ficha para poder cogerla. Está "chupao".
4ª ficha teleñeco: Al lado de las cajas de madera con las que formarás la escalera, podrás ver las luces que indican que hay una corriente de aire. Déjate caer en la zona donde están y verás la ficha deseada.
5ª ficha teleñeco: Después de formar la escalera con las cajas encontrarás a Pepe acompañado de uno de los enemigos de Robin. Para conseguir la ficha deberás competir en una carrera contra él. Acuérdate de pasar entre los postes para que te permitan seguir con el recorrido. Esta carrera será un poco complicadilla pero en fin, paciencia.
6ª ficha teleñeco: Reúne todas las letras que forman la palabra BONUS para obtener esta ficha. La caja secreta se encuentra al lado de Pepe, casi al final del nivel.

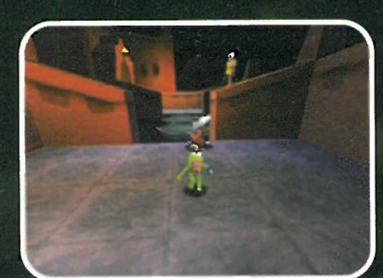
Dificultades

1º Para poder cruzar otro extremo del precipicio deberás arrastrar una caja de madera. Esta caja la podrás ver en la pared de una casa cercana al segundo check point (después de cruzar el puente).
2º Una vez hayas logrado pasar al otro lado del precipicio, te encontrarás con varias cajas de madera de distintos tamaños. El truco consiste en colocar estas cajas de forma que formen una escalera. Así podrás llegar hasta Pepe y hasta la caja de BONUS.

Consejos

• Para poder conseguir las dos estrellas que hay encima de la tapia al principio del nivel, lo que tienes que hacer es usar la caja gracias a la fuerza Gus y retrocede hasta ellas.











Sentimientos de exaltación

Para abrir el nivel: 3800 energía maligna **Ficha Teleñeco:** 6
Energía maligna: 500 **Movimientos:** Volar, Empujar y Bucear

Fichas

1ª ficha teleñeco: Al llegar a la plataforma con el pollo, acciona el interruptor para abrir la reja y avanza por la tubería hasta llegar a la pared. Desde allí vuela hacia el túnel que acabas de abrir para poder entrar por un pequeño agujero situado en la pared de la izquierda de dicho túnel. Dentro encontrarás la ficha y otras cositas que te servirán de ayuda en este nivel.

2ª ficha teleñeco: Al abrir la reja del conducto de agua, verás una caja de hierro. Empújala hasta la corriente de aire para poder llegar a la plataforma superior que hay a la derecha y recoger la ficha.

3ª ficha teleñeco: Encuentra la sala de los generadores para que Pepe te propongan un nuevo puzzle. Esta vez deberás mover los generadores en el siguiente orden: el primero arrástralo hasta el primer interruptor a la izquierda, el que ahora queda libre, llévalo hasta el segundo interruptor que hay a la derecha. Lleva el siguiente hacia el segundo de la izquierda (enfrente del que acababas de pisar); después debes pisar el primer interruptor de la derecha y llevar el último hasta el final de la habitación donde se encuentra el último interruptor. De cualquier forma, si te fijas podrás ver unos pequeños números al lado de cada toma de corriente, lo único que tienes que hacer es seguir el orden.

4ª ficha teleñeco: Después de que hayas conseguido bajar todas las plataformas para abrir las compuertas de la fábrica, llegarás a una gran sala con una parte del suelo electrificado. En el centro de esta estancia podrás ver a un niño con la ficha teleñeco a cuestas; tienes que darle un golpecito para quitarle la ficha y sumarla a tu colección.

5ª ficha teleñeco: Además del niño con la ficha, en la sala con los paneles electrificados también podrás encontrar otra ficha en una plataforma a la que no puedes llegar saltando. Para poder cogerla, entra en la sala de la izquierda y utiliza la baldosa flotante.

6ª ficha teleñeco: Lo que tienes que hacer es recoger todas las letras que forman la palabra BONUS para poder abrir de esta forma la caja sellada que contiene la ficha. La puedes encontrar detrás de los pilares que rodean la gran piscina.

Dificultades

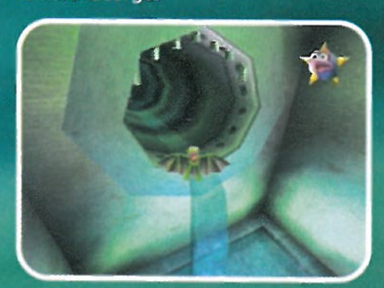
1º Para seguir avanzando por el nivel, después de eliminar al robot usa al pollo para abrir la reja del desagüe para continuar tu camino.

2º Después de conseguir la segunda ficha teleñeco, vuelve a usar la caja, junto con la otra más grande (la verás apoyada en el pasillo enfrente de la sala de generadores) para saltar la barandilla y seguir avanzando.

3º Para cruzar la piscina, sumergete en el bidón de agua y llega hasta otro más elevado; así alcanzarás la plataforma que accionaste empujando las cajas (gracias a la técnica de vuelo, claro). Para llegar a las plataformas del interruptor, acciona la otra parte del puente y deshaz el camino para poder saltar desde lo alto del puente.

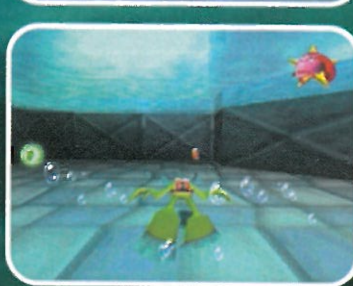
Consejos

- Al aterrizar en el nuevo nivel, investiga a tu alrededor para coger el primer cofre con las estrellas de energía maligna en la misma plataforma.
- Antes de perseguir al niño para quitarle la ficha, deshazte de todos los enemigos y recoge todas las estrellas; después corre tras él teniendo mucho cuidado con los paneles electrificados.
- Salva la partida después de cada check point o el camino de regreso se te hará laaargo.









Ciénaga del monstruo del estiércol

Para abrir el nivel: 56 fichas teleñeco **Ficha Teleñeco:** -
Energía maligna: - **Movimientos:** -



En esta ocasión toca liberar a Slimeth, nuestro amigo acuático. Para ello lo único que deberás llevar bien aprendido, es la técnica de salto.
En primer lugar, esquiva los gases venenosos para que nuestra ranita no caiga en el ácido. Después salta de plataforma en plataforma para no estar en el mismo lugar en el que caen los explosivos. Cuando queden pocas plataformas, no te preocupes, en su sitio saldrán otras nuevas, y entre ellas una que parece un interruptor (con una luz blanca). Corre hacia esta plataforma para darle una descarga a Slimeth. Tienes que repetir el proceso otras dos veces más y habrás liberado a nuestro amigo de las fuerzas del mal que le dominan.

5. Pantano de la demencia

Hutt, hutt, hike!

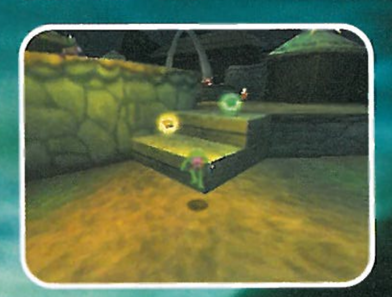
Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 7 Energía maligna: 500
Movimientos: Volar, Nadar y Supergolpe







1ª ficha teleñeco: Al salir de la cabaña, nada más comenzar el nivel, rodéala para encontrar tras ella la primera ficha teleñeco.
2ª ficha teleñeco: En el tercer lago encontrarás un pasaje bajo el agua. Llegarás a otro lago con dos cabañas cuyas puertas puedes romper. Dentro de una de estas cabañas encontrarás la segunda ficha teleñeco.
3ª ficha teleñeco: Está en el túnel bajo el agua, detrás de un pequeño montículo en la pared de la derecha. Para localizarla sin que te piquen los peces, nada rápido y sin pararte.
4ª ficha teleñeco: Al dejar la zona de los lagos y sumergirte en la cueva bajo el agua, nada hasta el final del túnel para encontrarte con Pepe el gamba; te propondrá una carrera contra el tiburón que has dejado atrás. Nada cruzando los aros y gana la carrera para conseguir la ficha deseada
5ª ficha teleñeco: Después de abrir la reja que hay bajo el agua llegarás a una nueva zona en la que hay cabañas. Usa la técnica supergolpe para abrir la primera y dentro encontrarás la ficha.
6ª ficha teleñeco: Encuentra todas las letras que forman la palabra BONUS para poder abrir la caja con la ficha teleñeco. La caja la encontrarás cerca del primer check point.
7ª ficha teleñeco: Enciende los dos interruptores cerca del gran lago de lava para poder llegar hasta Pepe el gamba. En esta ocasión deberás encontrar los ingredientes necesarios para hacer una sopa. Tan sólo sigue la flecha y sé rápido en recogerlos antes de que se agote el tiempo.



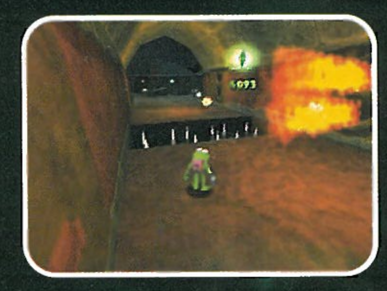


1º Al salir de la cabaña, sigue las plataformas que hay sobre el agua y usa la técnica supergolpe en la puerta con una pequeña grieta. Dentro sólo encontrarás un cofre con estrellas.
2º En las zonas de los lagos, encontrarás varias pirañas que te harán la vida imposible. Esquívalas o no dejarán ni los huesos de nuestra ranita; no se pueden matar.
3º Para poder abrir la puerta bloqueada que hay en la zona del segundo check point, tendrás que volar hasta probeta y encender su cohete.



- Al salir de la zona de los lagos, llegarás a una nueva zona por la que nadar. En ella encontrarás un montón de peces globo que se hincharán al verte, no los puedes matar, así que será mejor que los esquives uno a uno para poder investigar bien esta zona.
- Este nivel es un poco lioso por que las zonas con agua son bastante grandes y con varias salidas; debes recordar muy bien los sitios en los que ya has estado ya que tendrás que volver a sumergirte en alguna ocasión. ¡Ah! Y no dejes ningún rincón por investigar, ¿vale?









1ª ficha teleñeco: Encontrarás la primera ficha al abrir la segunda compuerta. Cruza el túnel acuático y al salir a la superficie verás en una plataforma la cara de Gustavo en forma de ficha.
2ª ficha teleñeco: Antes de atravesar del todo el túnel tras la segunda compuerta, sal a la superficie para llegar a una nueva sala con la ficha teleñeco (y otras cositas).
3ª ficha teleñeco: Al cruzar el túnel acuático y salir a la plaza con la gran estatua de piedra, podrás ver que hay dos puertas; entra por la de la derecha para encontrar a Pepe con un nuevo reto que proponerte. Coloca las cajas de piedra en su lugar haciendo

que coincida el dibujo de la caja con el de la pared correspondiente. Para colocar bien el dibujo, tan sólo tienes que usar tus dos ataques, para voltear y para girar.
4ª ficha teleñeco: La encontrarás en una pequeña estancia, tras cruzar el pasillo con las baldosas rompibles.
5ª ficha teleñeco: Al lado del lugar donde se encuentra la tercera ficha verás a Pepe el gamba; habla con él para que te proponga un nuevo juego. Sigue la flecha para recoger las estatuillas de oro antes de que se agote todo el tiempo y la cuarta ficha será tuya.
6ª ficha teleñeco: Cuando consigas abrir la gran puerta marrón del principio del nivel, sumérgete en la piscina para coger del fondo la ficha.
7ª ficha teleñeco: Encuentra todas las letras que forman la palabra BONUS para poder abrir la caja secreta; esta caja la encontrarás en la misma sala en la que encontraste la segunda ficha.

Dificultades

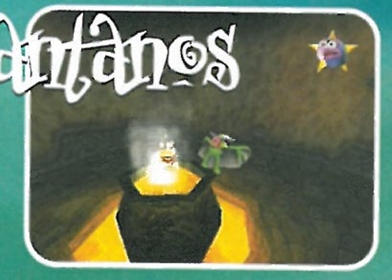
1º Para poder entrar en el edificio del principio, arrastra las dos estatuas hasta los interruptores.
2º Una vez logres llegar a la plaza con la gran estatua, entra por la puerta de la izquierda. Te encontrarás con dos obstáculos, fuego y pinchos; antes de entrar, lo mejor será que observes el tiempo que tardan en activarse las trampas. Calcula bien y... ¡a la carga!
3º Cuando consigas abrir la tercera compuerta, podrás observar una hilera de plataformas a lo largo de un pasillo; al llegar al otro lado podrás acceder a una sala con seis plataformas, pero cuidado; si estas demasiado tiempo encima de ellas, estas se romperán y nuestro pequeño amigo caerá al vacío

Consejos

• Al llegar al segundo check point, podrás ver una plataforma flotante que te permite cruzar el riachuelo. Si te dejas caer al agua, (o te caes por error, que todo puede ocurrir), llegarás a la zona por la que viniste; así que con dar la vuelta estará todo arreglado.
• Cada vez que abras una nueva compuerta bajo el agua, investiga con atención los posibles caminos que puedes seguir, ya que en más de una ocasión habrá varias las posibilidades, y algunas serán mejores.

El más azul de los pantanos

Para abrir el nivel: 5400 energía maligna Ficha Teleñeco: 7
Energía maligna: 550 Movimientos: Volar, Nadar y Trepar





Fichas

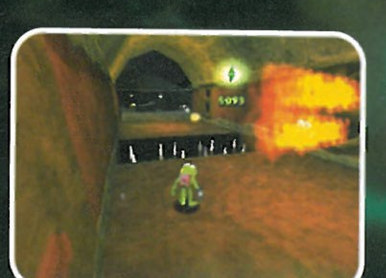
1ª ficha teleñeco: Al empezar el nivel sumérgete en el agua para encontrar una gruta bajo el agua. Sigue el túnel para salir a una pequeña cueva con un tronco en el centro. Trepa por él para llegar a la ficha teleñeco.
2ª ficha teleñeco: Está en la misma parte del bosque que la segunda ficha, detrás de un árbol.
3ª ficha teleñeco: Abre la compuerta que hay bajo el agua, y avanza hasta llegar a una sala con una olla en el centro. Para coger la ficha que hay encima, trepa al árbol de la derecha y vuela encima del caldero.
4ª ficha teleñeco: En la misma zona que la ficha 3ª encontrarás a otro niño con la ficha a cuestas. Dale un pequeño golpecito para quitarle el tesoro y añadirlo a tu colección.
5ª ficha teleñeco: Después avanza por toda la cueva y llegarás por un túnel bajo el agua a otra parte del bosque; allí encontrarás a Pepe el gamba con un nuevo reto. Esta vez deberás recoger todas las conchas que hay bajo el agua; nada complicado. después de lo que te ha tocado hacer otras veces.
6ª ficha teleñeco: Recoge todas las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja. Ésta se encuentra al lado del punto para salir del nivel.
7ª ficha teleñeco: Desde el mismo lugar donde se encuentra Pepe el gamba, avanza por las plataformas hasta llegar a una con medio tronco de árbol. Trepa a él y, desde allí, vuela hasta la plataforma en la que se encuentra la última ficha teleñeco.

Dificultades

1º Para abrir la reja que hay bajo el agua, lo primero que tienes que hacer es accionar el interruptor que hay en la plataforma superior. Después de eliminar a los dos cazadores, claro.
2º Después de coger la ficha que hay sobre el caldero, tendrás que saltar de plataforma en plataforma para conseguir llegar al otro lado de la sala; ¡Ten cuidado de no caerte al agua!.

Consejos

• Los peces globo sólo morirán cuando logren alcanzarte y las pirañas no morirán de ninguna manera así que... ¡corre chaval!
• En todas las zonas con agua, verás a un individuo encima de una lancha lanzando explosivos. Como no puedes derrotarlo (no, a este tampoco) vigila bien dónde lanza la dinamita para que no alcance al bueno de Robin.







Pasillo de la novia

Para abrir el nivel: 80 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: -

Para salvar a Peggy repite tres veces una carrera de patinaje artístico. Empieza esquivando los agujeros que va haciendo la cerdita en el suelo y cuando llegues al final, dispara. La segunda, tienes que esquivar además bloques de hielo con pingüinos incluidos; al llegar al final, dispara de nuevo. Por último, a parte de los agujeros; los bloques de hielo servirán de pelota para los "pingüis" y no pararán de moverse. Esquívalos para no congelar a Robin y poder acceder a otro nivel.

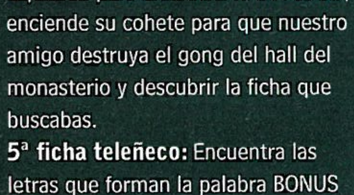
6. El Qué Cuernos Pasa

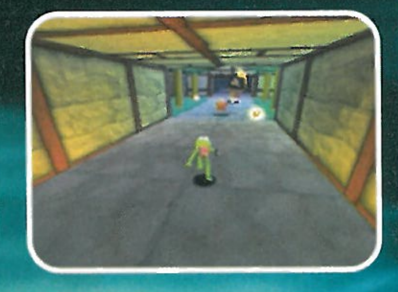
El Monasterio monstruoso

Para abrir el nivel: Vencer al enemigo del nivel anterior
Ficha Teleñeco: 7 Energía maligna: 550
Movimientos: Volar, Nadar y Supergolpe

Fichas

1ª ficha teleñeco: La encontrarás en una pequeña cueva, en la charca del principio del nivel.
2ª ficha teleñeco: Antes de entrar en el templo, rodea el edificio por la derecha para encontrar a un niño con la ficha a cuestas. Dale un golpecito y la ficha será tuya.
3ª ficha teleñeco: Al entrar al monasterio, rompe con la técnica supergolpe la puerta de la derecha (cruzado el puente) para encontrar a Pepe con un nuevo reto. Una vez más tendrás que jugar al escondite con nuestro amigo el fantasma.
4ª ficha teleñeco: Dentro del monasterio, cruza la puerta de la izquierda para encontrarte a Probeta; enciende su cohete para que nuestro amigo destruya el gong del hall del monasterio y descubrir la ficha que buscabas.
5ª ficha teleñeco: Encuentra las letras que forman la palabra BONUS para conseguir esta ficha. La caja se encuentra al final del río, tras la compuerta. Usa la corriente de aire para llegar al tejado de la derecha y mira detrás de la escalera.
6ª ficha teleñeco: La podrás ver tras usar la plataforma con la corriente de aire, al lado de un interruptor (después de bucear por el río).
7ª ficha teleñeco: Al llegar el punto para salir del nivel, fíjate en las lucecitas que indican una corriente de aire en un piso inferior. Déjate caer y acciona el interruptor para descubrir la ficha teleñeco.





Dificultades

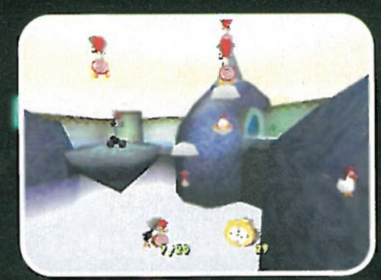
1º Podrás recoger las fichas de la tapia que rodea la charca (al principio del nivel) si te dejas caer desde la plataforma superior, una vez hayas cruzado el puente.
2º Al cruzar la compuerta del río, llegarás a una zona con plataformas. En ellas se encuentra la corriente de aire y un enemigo. Te será complicado caer en la plataforma sin que den un pequeño golpe, así que por si las moscas, ve cargadito de vida. Además deberás llegar a ella volando y no sólo con ayuda de la corriente de aire.

Consejos

- Cuando persigas al niño con la ficha, lo puedes hacer desde los tejados; deja la ficha para más tarde y limpia la zona.
- Antes de entrar en el monasterio, usa la técnica supergolpe en las dos puertas que hay a izquierda y derecha del edificio; conseguirás todas las estrellas.

¡Mucho hielo!

Para abrir el nivel: 6600 energía maligna Ficha Teleñeco: 7
Energía maligna: 580 Movimientos: Volar, Empujar y Supergolpe



Fichas

1ª ficha teleñeco: La primera ficha la encontrarás al principio del nivel. Para cogerla, avanza por el pasillo y vuela hasta ella desde una plataforma más elevada.
2ª ficha teleñeco: La encontrarás después de cruzar por las baldosas flotantes y usar la corriente de aire. La verás a simple vista.
3ª ficha teleñeco: Detrás de la segunda ficha encontrarás un interruptor; acciónalo para activar el puente que te llevará a Pepe el gamba. Para conseguir la ficha tendrás que lanzar los pollos contra los objetivos antes de que se agote el tiempo. El único truco es la puntería.
4ª ficha teleñeco: Para llegar hasta ella, primero tendrás que cruzar la sala de los bloques de piedra (los que moviste para activar los interruptores), después avanza por las plataformas congeladas. La encontrarás pegada a una pared, bien a la vista.
5ª ficha teleñeco: La encontrarás después de abrir la reja de hielo. Accederás a una habitación un tanto congelada; sube por las escaleras que dan al interruptor y la verás sobre un peldaño.
6ª ficha teleñeco: En la misma sala te encontrarás de nuevo con Pepe. Para conseguir la ficha que tiene en su poder deberás recoger todas las estatuas de hielo que hay desperdigadas por el nivel; siempre dentro del tiempo, claro.
7ª ficha teleñeco: Encuentra las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja con la ficha. La caja está al final del nivel, junto a la estatua de Peggy.

Dificultades

1º El agua que aparece en el nivel no es demasiado saludable para nuestro amigo Robin, así que no te fíes o la ranita terminará congelada en el intento.



2° Tras el primer puzzle con cajas, llegarás a una sala con cuatro bloques de hielo que puedes mover y dos plataformas de piedra.

Arrincona los cubos de hielo y mueve los bloques de piedra hasta colocarlos sobre los interruptores. Haz esto antes de seguir avanzando o más tarde tendrás que dar toda la vuelta.

3° Otra de las trampas del nivel son las plataformas rompibles con forma de estalactita: cuando las veas, no permanezcas demasiado tiempo sobre ellas o Robin lo pagará.

Consejos

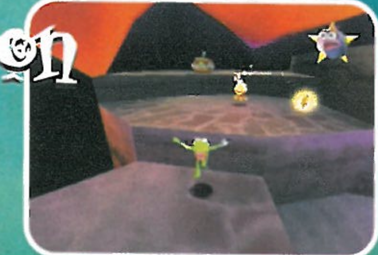
• Cuando llegues a la sala de las tres puertas (que podrás abrir accionando los interruptores con la caja), entra primero en las dos puertas que hay a los laterales, ya que estas salas no tienen salida y además contienen objetos muy útiles para acabar con éxito el nivel.

• Calcula bien el salto que debes hacer desde la plataforma en la que está Pepe hasta la siguiente sala, ya que si no lo haces correctamente caerás al vacío, lo que obviamente, no es nada bueno.

• Cuidado con el suelo que pisas ya que puede resultar resbaladizo y te complicará mucho las cosas. Para distinguir las zonas escurridizas te diremos que tienen el color del agua de otros niveles. ¡Anda despacito y con mucho tiento! Más vale tardar un poquito en llegar que no llegar.

En el nombre de Peton

Para abrir el nivel: 7250 energía maligna Ficha Teleñeco: 7
Energía maligna: 600 Movimientos: volar, trepar y supergolpe



Fichas

1ª ficha teleñeco: Nada más empezar, entra por la cueva de la derecha, esquiva los cohetes y prepárate para patinar un poco. En medio de la pista encontrarás la ficha teleñeco.

2ª ficha teleñeco: La encontrarás después de bajar por la segunda pista de hielo. Sube por las escaleras y la verás en un peldaño.

3ª ficha teleñeco: Termina de subir las escaleras de las que hablábamos en el punto anterior y habla con Pepe. Esta vez tendrás que volar a través de los aros. Ten cuidado de no dejar ninguno atrás y la ficha será tuya.

4ª ficha teleñeco: Desde el mismo lugar que las dos fichas anteriores, vuela hasta la plataforma que hay sobre la pista de hielo para activar un interruptor. Entra por la puerta que acabas de abrir y sube las escaleras para encontrar a Pepe con un nuevo juego en mente... ¡otra carrerita!

5ª ficha teleñeco: Al llegar al aire libre y trepar por la torre, verás que puedes volar hasta otra torre cercana; rodéala para encontrar tu ficha.

6ª ficha teleñeco: Encuentra todas las letras que forman la palabra BONUS para abrir la caja con la ficha secreta. Esta caja la encontrarás al lado de la gran puerta del principio del nivel (tranquilo que no tendrás que dar toda la vuelta)

7ª ficha teleñeco: La encontrarás en la última puerta del nivel, justo detrás del punto teletransporte.

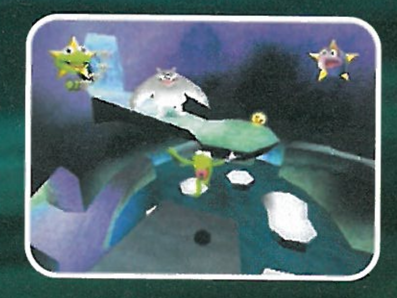
Dificultades

1° Cuando bajes por la pista de hielo ve hacia la derecha para poder accionar un interruptor. De este modo romperás la torre que oculta otro interruptor. Vuela hasta ella y acciónalo para romper el hielo que tapa la entrada a la cueva. No varíes el rumbo o Robin se juntará con los dioses.

2° Después de conseguir la cuarta ficha teleñeco llegarás a una zona al aire libre. Aquí tendrás que llegar hasta la torre y trepar por ella ¿cómo?, pues usando unos peldaños que saldrán poco a poco de la pared de la torre. Cuidado por que si tardas mucho, el peldaño se volverá a esconder y el pobre Robin..

Consejos

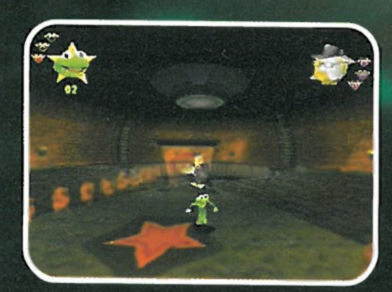
• En las pistas de hielo suele haber dos caminos a escoger. Para no dejarte nada en el tintero, antes de seguir avanzando busca siempre el camino de vuelta para de este modo poder terminar el juego como mandan los cánones: explorándolo todo y encontrándolo todo. No tengas prisa y disfruta a fondo del juego.



El misterio del maestro

Para abrir el nivel: 106 fichas teleñeco Ficha Teleñeco: -
Energía maligna: - Movimientos: -







Esto toca a su fin. Para derribar al que ha provocado toda esta catástrofe tendrás que hacer lo siguiente: corre como un loco hasta situarte encima de las estrellas pintadas en el suelo. Hazlo unas cuatro veces de tal forma que su bolas de lava rompan las dianas. Si no lo consigues a la primera, el pedestal sobre el que está lanzará más bolas de fuego, más seguidas, y dará vueltas sin parar. El truco está en ser muy rápido a la hora de levantar las dianas. Después, solo tienes que repetir otras dos veces lo mismo y habrás salvado a toda la aldea.

Esto es Fútbol 2

Si eres de los que vive el fútbol con toda su intensidad y pasión, pero no consigues vencer a los equipos rivales, aquí te ofrecemos unos cuantos consejos para que no haya competición que se te resista.

La labor del míster

El fútbol es un juego en equipo donde la organización y estrategias son tan importantes como la calidad de los jugadores. Para ser el mejor estratega en el mundo del fútbol atiende a las siguientes explicaciones.

Estrategias

Clave para elegir la disposición que tendrán tus jugadores a la hora de afrontar los partidos. Antes de empezar los encuentros, escoge las cuatro estrategias que prefieras y modifícalas durante el partido con el botón SELECT.

Equilibrio.
Para encuentros igualados donde no es necesario meter muchos goles y el control del partido lo tiene tu equipo. Ideal para los primeros minutos de los encuentros.

Contraataque.
Es la estrategia más inteligente que puedes adoptar cuando te enfrentas a los equipos más fuertes del campeonato y que mantienen la posesión del balón mucho tiempo. Con ella podrás salir rápidamente con el balón controlado nada más robarlo para intentar coger descolocado a tu adversario.





Adelantar bandas.
Para defensas rivales muy pobladas, donde encontrar un buen pase por el centro es imposible. Con esta estrategia, podrás abrir el campo pasando el balón a los laterales que estarán en la banda. Éstos, cuando estén cerca de la línea de fondo, colgarán el balón para que tus delanteros intenten rematar. Resultará especialmente efectiva si tus puntas son buenos cabeceadores.

Adelantar centro.
Cuando veas que tus delanteros están demasiado separados de tus centrocampistas y tienes que dar pases excesivamente largos, usa esta estrategia. Con ello conseguirás también que tus centrocampistas disparen más a puerta. Pero debes tener cuidado porque las contras de tu rival pueden resultar letales, ya que tu medio campo no podrá ayudar a la defensa.

Todos al ataque.
Esta es una medida desesperada que sólo debes utilizar cuando necesites marcar un gol con urgencia, ya que es un arma de doble filo. Por un lado, puede ayudarte a crear más oportunidades de gol, pero a la vez descuidarás totalmente la defensa con el peligro que eso supone si ellos inician un contraataque.

Todos a la defensa.
Para aguantar marcadores favorables si ves muy difícil el volver a marcar. Aunque no encajes goles, nunca debes conformarte con ganar por la mínima ya que este sistema no es infalible.



Formaciones

Una de las decisiones más importantes que deberás tomar, si quieres estar sufriendo durante todo el partido. Si combinas la formación con una buena estrategia el encuentro será mucho más fácil de afrontar. Deberás elegir entre las siguientes:

5-4-1: Muy defensivo. Tan difícil será encajar un gol como que tú lo marques. Ideal para buscar el empate o evitar que te metan goles si la combinas con las estrategia "todo defensa".

5-3-2: Abundante defensa para encajar pocos goles. Si posees dos delanteros buenos podrás conseguir victorias por la mínima. Buena formación para afrontar partidos contra equipos muy difíciles.

4-5-1: Predominio del centro de campo con muchas seguridad atrás. El problema será que con un solo delantero las oportunidades serán escasas. Combinada con la estrategia "adelantar bandas", los cuelgues desde la banda serán mucho más abundantes.







4-4-2: Una de las formaciones más equilibradas. Con ella, crearás oportunidades sin muchos problemas y mantendrás el control del balón. Junto a la estrategia de "equilibrio", puede ser una buena opción para afrontar el inicio de los partidos.

4-3-3: Estrategia muy semejante a la anterior. Un delantero más puede provocar una actitud más ofensiva por parte de tu equipo.

4-2-4: Ideal para contraataques donde mandes balones largos desde la zaga. Debes tener cuidado porque no poseerás efectivos en el medio del campo por lo que el control del juego lo llevará tu oponente.

3-5-2: Muchísimos centrocampistas que te garantizarán la posesión del balón durante mucho tiempo. Además, puede funcionar como una eficaz barrera para los pases a la delantera que haga tu rival.

3-4-3: Posiblemente sea la táctica más arriesgada. Combinada con la estrategia de "todo ataque" podrás conseguir multitud de goles tanto a favor como en contra.

Alineación inicial y sustituciones

Antes de empezar el partido deberás decidir la alineación inicial. Para ayudarte en tu elección, aquí te presentamos algunos puntos clave:

- Coloca a cada jugador en su puesto. Si no lo haces así, el jugador no rendirá.
- Para decidirte entre dos jugadores mira sus características y coge al mejor.
- Ten presente las tarjetas que lleva cada jugador para saber si debes reservarlos para otros partidos.
- Los sancionados y los lesionados no podrás jugar, así que no los convoques.
- Ten siempre un portero, defensa, centrocampista y delantero en el banquillo, por si acaso.
- Durante el partido podrás realizar sólo tres cambios, por lo que tienes que reservar siempre por lo menos un cambio casi hasta el final del encuentro, por si acaso algún jugador se lesiona o corre peligro de que sea expulsado. Realiza los cambios de una forma coherente, de acuerdo con la formación y estrategia que hayas elegido.



Los movimientos de los futbolistas

En ataque

Correr (▲ repetidas veces): será necesario que tus jugadores se tiren todo el partido corriendo para intentar ser más rápido que el rival y ganarle por velocidad.

Pase corto (✖): será el pase que más utilices durante los partidos. Dominarlo permitirá enlazar jugadas.

Pase largo (●): para desahogar el juego cambiando rápidamente de banda, colgar balones al área y meter pases largos a los delanteros.

Pase al primer toque o paredes (✖+✖): pase corto en el mismo instante que el jugador recibe el balón para marear y descolocar al equipo rival.

Pase profundo (R1+✖): es el pase más efectivo para tus delanteros. Dejará solo a tu atacante con el portero rival. Utilízalo para contraataque pero nunca para jugar en la zona defensiva, ya que puedes perder balones muy peligrosos.

Pase profundo adelantado (R1+●): para meter balones largos y adelantados a tus delanteros en contraataques.

Triangulación (✖ + ✖ pulsado): igual que las paredes, servirán para descolocar a tu enemigo y hacer un juego rápido y espectacular.

Pase bolea (✖): cuando el balón esté en el aire y venga hacia ti, pulsa ✖ para hacer un pase directo a otro jugador. Si no pulsas ningún botón, tu jugador controlará el balón.

Disparo (■ + dirección): muchas veces los disparos simples a los lados o al centro resultan más efectivos que cualquier filigrana. Para realizar un tiro potente y alto pulsa un poco cuadrado, si es rápido darás un golpe raso.

Disparo con rosca (↑ o ↓ + ■): un tiro con rosca será mucho más difícil de blocar para un portero que un tiro con una trayectoria recta.

Vaselina (dirección opuesta a la portería + ■): además de ser efectiva, esta técnica resulta bastante espectacular. »



» **Cabeceo o bolea (dirección + ■):** si posees buenos rematadores, los cuelgues pueden ser decisivos.



Adelantar balones en sprint (pulsa ▲): mientras corres, el jugador se adelantará el balón para dejar atrás al rival. Muy útil en las contras.



Regate avanzado (L2): Ideal para extremos y delanteros que quieren encarar a portería. El jugador amagará mientras corre y hará que el balón avance por delante de él.
Regate corto (R2): en un palmo de terreno podrás dejar sentados a los defensas rivales. Utilízalo con tus mejores hombres para jugadas personales.

Finta (L1): desconcertante para cualquier defensor, ya que es difícil arrebatar el balón. Te cuidado porque si lo haces repetidas veces (más de dos) puedes acabar en el suelo.
Caída deliberada (L1+L2+R1+R2): intenta engañar al árbitro para que pite un penalti o una falta peligrosa tirándote a la "piscina". Ten cuidado porque no siempre surtirá efecto y puedes ser amonestado con una tarjeta amarilla.

En defensa

Entrada corta (✖): efectiva aunque debes estar encima del rival para arrebatarle la pelota.
Cambio de defensa (R2): movimiento que debes controlar a la perfección para que ningún delantero rival se cuele en tu defensa. Cambia los jugadores de tal manera que el defensor que has escogido se encuentre entre el delantero rival y la portería.
Entrada larga (●): muy efectiva para robar balones al otro equipo. Realízala lateralmente para barrer tanto al balón como al rival y que el árbitro no pite falta. Nunca la realices por detrás ya que serás amonestado
Entrada con los dos pies (■): muy peligrosa porque puedes ser expulsado y además no es muy efectiva.
Falta deliberada (R1+ ■): cuando veas que una jugada del rival puede causar peligro o que te pillan descolocado en una contra, realiza esta falta para que tus jugadores tengan tiempo de reorganizarse.
Fuera de juego (L1 pulsado): muy arriesgado. Puede provocar un gol casi seguro si lo haces a destiempo. Si eres capaz de controlarlo a la perfección puede ser una buena forma de defender.
Salida del portero (L2 pulsado): Sólo deberás realizarla cuando el delantero rival tenga una ocasión muy clara y vaya a encarar al portero. Si mides mal la salida, el gol en contra está asegurado.
Barrera defensiva (L1,L2): coloca la barrera defensiva para intentar cortar la trayectoria del balón en las faltas cercanas a portería.





Los lanzamientos de faltas

Medir potencia (■): en las faltas podrás medir la potencia y la altura del disparo. Para un disparo raso, la potencia no puede rebasar la primera línea de la flecha de orientación. Para un tiro alto, procura no superar la segunda línea ya que puede que se puede ir a la grada.



Pase a un jugador (●, ▲ o ✖): Podrás distinguir a los tres jugadores más cercanos a la portería rival, porque llevarán encima de sus cabezas los signos de O, X y triángulo. Dependiendo de a qué jugador quieres que vaya el balón, tendrás que pulsar uno u otro botón del Pad.



Características de los jugadores

Los Jugadores

Estado en conjunto: al igual que con los porteros, ten las características en cuenta a la hora de escoger. Además, sabrás si está lesionado o sancionado.
Pie: servirá para saber en que banda ubicarlo. Los diestros por la banda derecha y los zurdos por la izquierda.
Velocidad: fundamental para todos tus jugadores. Es una de las características más importantes.
Resistencia: muy importante en los últimos minutos de los partidos. Una buena resistencia hará que tus jugadores corran casi igual que al inicio.
Fuerza: especialmente importantes para defensas. Una buena fortaleza ayudará a la hora de las entradas y disputas de balón.





»

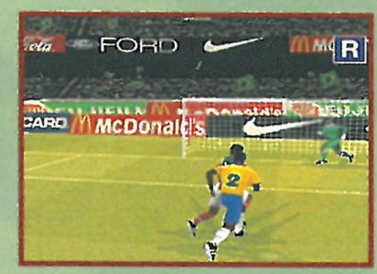
» **Habilidad en el pase:** otra de las cualidades fundamentales para todos los jugadores de tu plantilla. La precisión en el pase será vital para enlazar las jugadas.
Visión de pase: unos centrocampistas con una buena visión de juego podrán facilitar balones peligrosos a tus delanteros.
Precisión y fuerza de tiro: todo delantero que se precie debe poseer un buen nivel en ambas características. Decisivas en el índice de aciertos de tus puntas en la portería contraria.
Habilidad en el cabeceo: será necesaria en defensas y en delanteros. Para despejar balones y para el remate a puerta, respectivamente.
Habilidad de entradas: un factor fundamental para todo jugador de la zaga que se precie.



Los porteros

Estado en conjunto: media de sus características que puede ser muy útil para tu decisión. Además te indicará si se encuentra lesionado o sancionado.
Habilidad aérea: da seguridad a la hora de interceptar los cuelgues del rival.
Bloquear los tiros: la característica más importante de todos los porteros.
Rapidez de las salidas: necesario si utilizas al portero como a un defensa.
Autoridad: da seguridad en sus actuaciones. Una buena autoridad evitará demasiadas pifias.





Consejos para el transcurso de los partidos

No te compliques la vida en la defensa.
Siempre que te veas agobiado por la presión ejercida por los delanteros rivales, no te compliques la vida y mete un balón largo a tus puntas. Así evitarás que te quiten balones comprometidos.

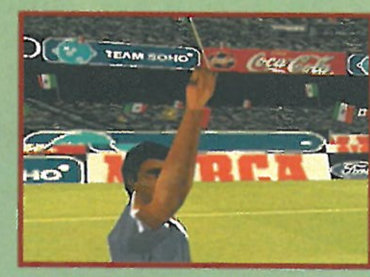


Abrir las bandas.
En muchos momentos del partido no sabrás a quien pasar el balón porque todos los defensas rivales están cubriendo a tus delanteros. Pasa el balón a tus laterales para que se adentren hasta la línea de fondo y cuelguen al balón al área.
No descolocar a tus jugadores.
Si durante un ataque rival tus jugadores, en especial los defensas, están descolocados, dejarás huecos y delanteros sin cubrir cuya consecuencia puede ser un gol en contra.
Pases rápidos para descontrolar a tu rival.
Si tus ataques son muy lentos y tus jugadores mantiene mucho tiempo el balón, será imposible provocar una ocasión de gol, ya que tu rival se encontrará situado en el campo para cortar tu ataque. Para evitarlo intenta descolocar al rival con pases rápidos.
Cambiar de estrategia.
Cuando veas que tal y como estás jugando va a ser imposible conseguir un gol, modifica la estrategia y la alineación de forma que puedas resolver el problema.



Las vistas de campo.
Durante el partido, en las opciones, podrás modificar la distancia de las cámaras. Una cámara cercana a tus jugadores te facilitará las jugadas personales, pero sin embargo, no tendrás ninguna visión de juego para ver los huecos que deja tu rival. Así que te aconsejamos que utilices una cámara lejana para conocer la ubicación de todos los jugadores en el campo.
Explota a tus mejores jugadores.
Cuando lleves unos cuantos partidos, sabrás perfectamente quien es el jugador determinante de tu equipo. Explota sus cualidades para conseguir victorias fáciles.

Manten bajo control las tarjetas.
Durante el partido es probable que tus jugadores sean "tarjeteados". Ten cuidado para que no los expulsen. Si ves complicado el partido, sustitúyelos para que no te quedes en inferioridad numérica.



Observa la formación de tu rival.
Si conoces la formación de tu adversario, dispondrás de una valiosa información que puede ser determinante para adaptar tu juego y aprovecharte de sus debilidades.

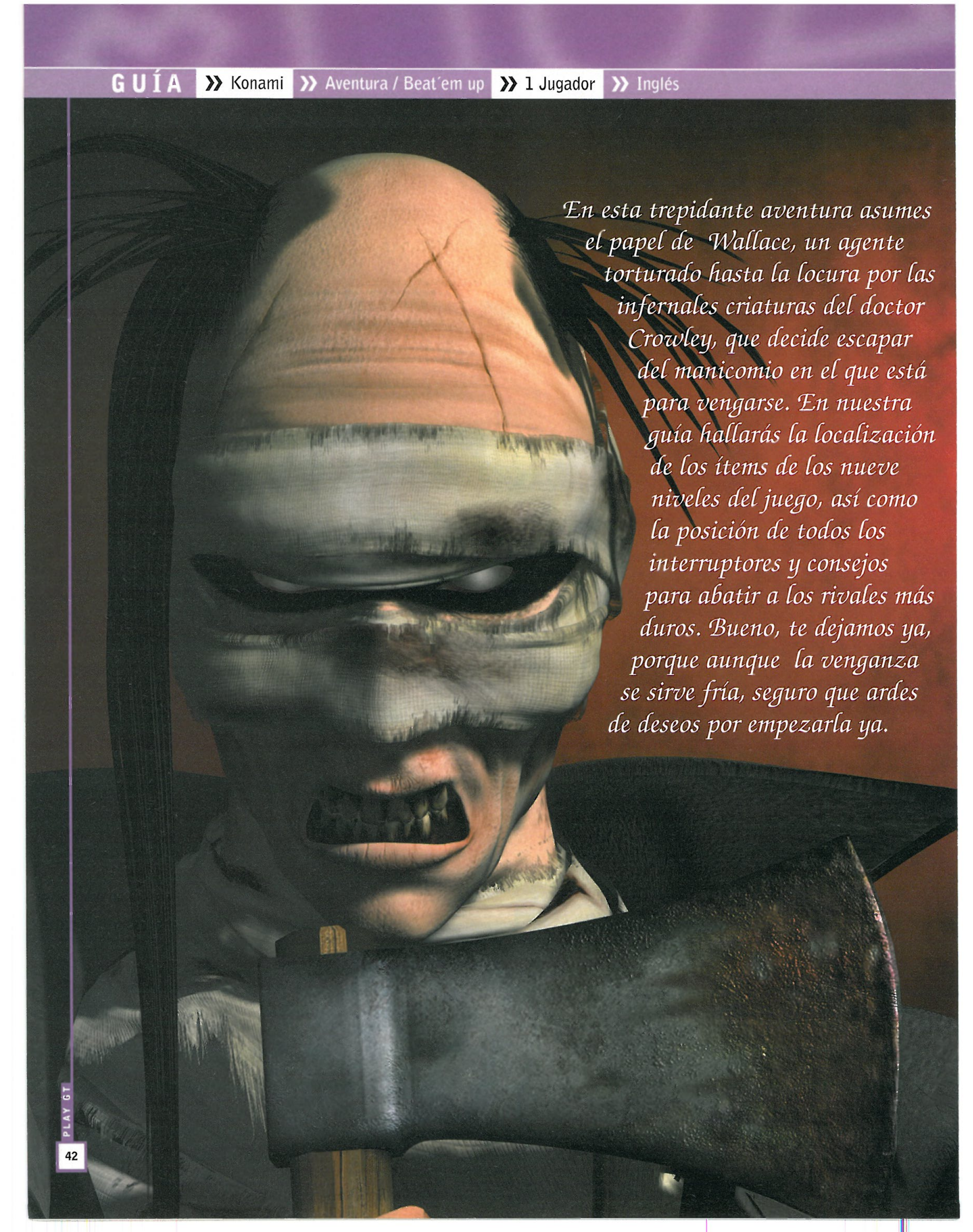


El juego especulativo.
Será clave en muchos partidos para conseguir el resultado que mejor te convenga. El juego especulativo consiste en adecuar tu táctica a tus

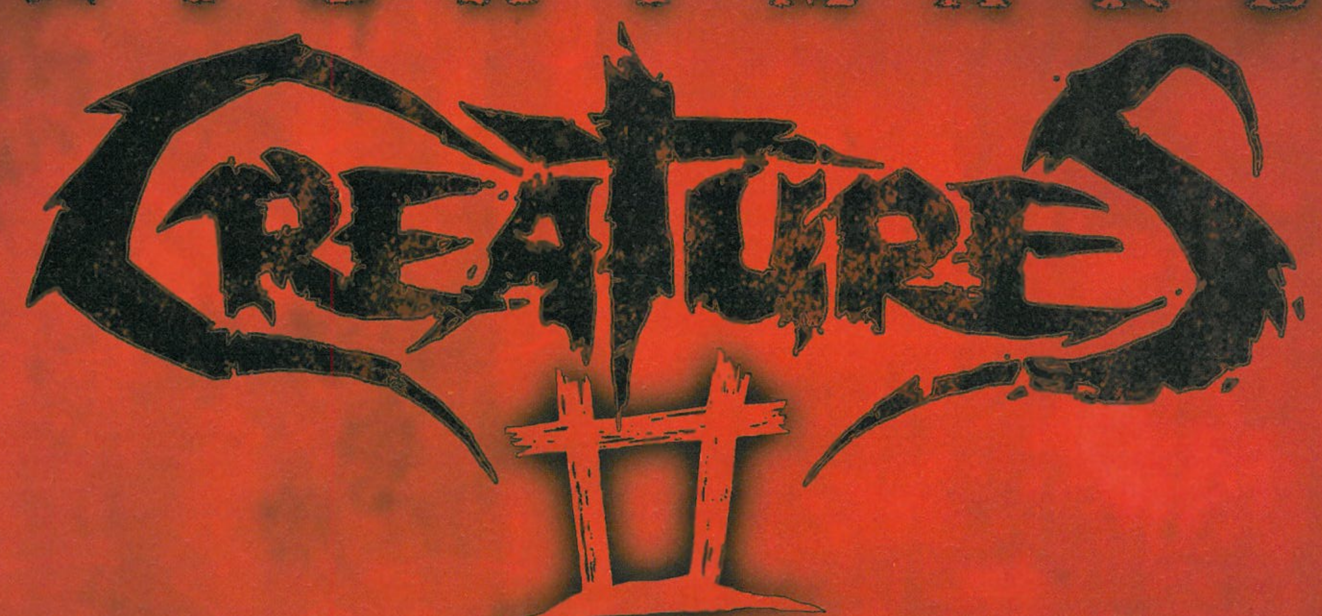


objetivos, así si lo que quieres es mantener el resultado, necesitarás una estrategia y formación defensiva que te permita mantener el balón y no dejar que tu rival cree oportunidades. Si lo que te interesa es marcar algún gol, deberás adelantar tus líneas y sacar a más delanteros para conseguir tu objetivo.
Los saques con el portero.
Cuando tu portero pare el balón o éste salga por la línea de fondo, deberás pasar a tus jugadores. Podrás hacerlo sacando largo rifando el balón en el medio del campo o pasando en corto para sacar jugándola. Si escoges esta última opción, podrás crear jugadas que lleven peligro a la portería rival.





En esta trepidante aventura asumes el papel de Wallace, un agente torturado hasta la locura por las infernales criaturas del doctor Crowley, que decide escapar del manicomio en el que está para vengarse. En nuestra guía hallarás la localización de los ítems de los nueve niveles del juego, así como la posición de todos los interruptores y consejos para abatir a los rivales más duros. Bueno, te dejamos ya, porque aunque la venganza se sirve fría, seguro que ardes de deseos por empezarla ya.



Nivel 1. El manicomio



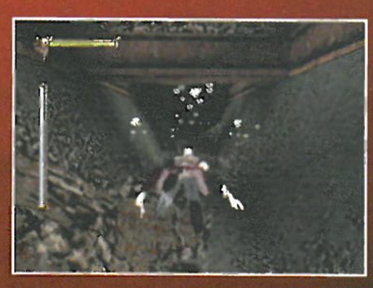
Nada más salir de tu habitación te enfrentarás a tu primer enemigo. Tras acabar con él, entra en la celda de al lado para recoger un objeto mágico.



Golpea las camillas que aparecerán a lo largo del nivel para ganar algo de energía. También podrás conseguir más ítems mágicos en los armarios.



Recoge la llave para poder avanzar, ya que no podrás echar abajo todas las puertas con patadas o hachazos. Así, a veces deberás explorar un poco.



Bucea hasta el otro lado del túnel. Eso sí, aunque nuestro amigo tenga buenos pulmones, vigila el nivel de oxígeno para que no se ahogue.



Esta vez no hay puerta, así que sube por el hueco que hay en la esquina de la habitación para acceder sin problemas al exterior del manicomio.



Durante todo el juego te encontrarás con cajas como estas. Rómpelas para conseguir todo tipo de ítems, como bolsas de sangre o ataques mágicos.



Tras atravesar el patio exterior, sube las escaleras para acceder al tejado. En éste, rompe las cristaleras para volver a entrar al interior del edificio.



Después de tu brusca caída por el conducto de la lavandería, sube por las escaleras al segundo piso, pulsa el interruptor y recoge las tenazas.

Primero ve por las escaleras para recoger una llave, un hechizo y un poco de energía, y luego prepárate para enfrentarte con un monstruo.

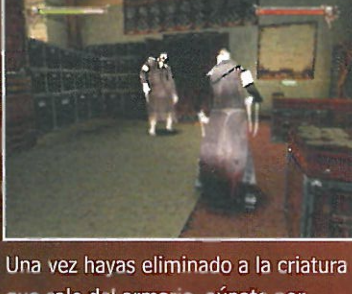


Tras un largo camino llegarás a una sala grande con dos salidas posibles. Vete por la de enfrente para recoger una llave y varios ítems mágicos.



En una de las esquinas de esta sala hay una llave difícil de ver "gracias" a una viga que la tapa. Recógela tras acabar con dos horribles adversarios.





Una vez hayas eliminado a la criatura que sale del armario, aúpate por encima del montículo de cajas que bloquean el camino de la izquierda.



No te obstines en echar abajo la puerta blindada, ya que por mucho que la golpees no se caerá. Para abrirla, sólo tienes que pulsar el interruptor que verás a tu izquierda.



Mueve el armario de la oficina para conseguir las llaves de las celdas que verás más adelante. Allí encontrarás ítems y alguna que otra sorpresa.

Las Criaturas



Uno de los rivales más comunes de todo el juego. Su ataque más terrible es un abrazo con mordisco, que puedes anular si consigues cortarle los dos brazos con tus combos.



Sin duda, una de las criaturas más débiles del juego. No sólo hace poco daño con sus golpes, sino que si le haces dos combos, le cercenarás la cabeza y no sabrá donde golpear.



Su primer golpe es casi imposible de evitar. Protégete de los demás y cuando veas que empieza a berrear, acércate deprisa y hazle un combo. Recuerda: ataca sólo cuando grite.



Si consigues hacerle dos combos a estas criaturas las decapitarás y acabarás con ellas. Protégete lo mejor que puedas de sus golpes, y atácalas cuando intenten alejarse.

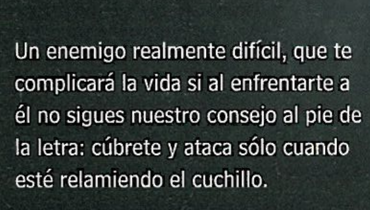


Una criatura bastante complicada. Si tienes hechizos úsalos sin dudarlo, y si no, cúbrete de sus golpes y ataca a base de combos para quitarle cuanto antes la sierra eléctrica que lleva.



De los menos abundantes y más fáciles de matar. Pegan poco y quitan poca vida. La única dificultad para abatirlos consiste en evitar que se alejen mucho cuando vayas a atacar.



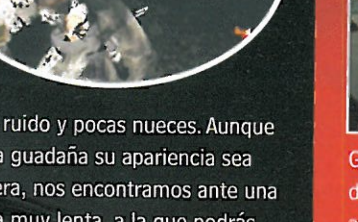


Un enemigo realmente difícil, que te complicará la vida si al enfrentarte a él no sigues nuestro consejo al pie de la letra: cúbrete y ataca sólo cuando esté relamiendo el cuchillo.



Si tienes paciencia, cúbrete de todos sus golpes y atácale cuando gruña. Por el contrario, si tienes prisa y quieres acabar con él rápidamente, lo mejor será que utilices un conjuro.





Mucho ruido y pocas nueces. Aunque con esa guadaña su apariencia sea muy fiera, nos encontramos ante una criatura muy lenta, a la que podrás trocear con unos cuantos combos.



Para no complicarte la vida en las peleas con estas criaturas, sigue la siguiente técnica: atácale cuando grite y, cuando no tenga brazos, golpéale rápidamente hasta matarlo.



Estos enemigos son idénticos a las primeras criaturas que te hemos comentado, con la diferencia de que son más resistentes a tus ataques y tienden a morder más a menudo.



Uno de los enemigos más peligrosos del juego. Si te alejas demasiado se liará a tirarte hachas, por lo que lo mejor que puedes hacer es usar un hechizo y dejarlo frito cuanto antes.



¡No te fíes! Aunque pueda parecer lento por su tamaño, los rápidos y fuertes puñetazos de esta criatura la convierten en una de las más duras del juego. Inténta cortarle los brazos.



¡Ojalá todas las criaturas fuesen tan fáciles como ésta! Con cada combo le arrancarás una de sus patas hasta que se quede sin nada con lo que atizarte, y puedas rematarla a gusto.



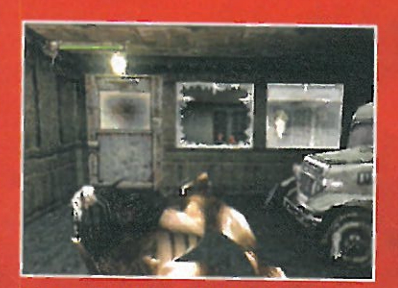
En cuanto le quites el trozo de carne que le cuelga de la cadena será un rival muy sencillo. Para quitarle el arma, golpéale con cuatro combos (da igual que se cubra o no).



Guarda este hechizo para el enemigo del final de fase. Si lo usas contra él al principio del combate no podrá atacarte, y lo eliminarás fácilmente.



Tras cruzar el pasillo de las celdas te encontrarás en una habitación muy tétrica con un mueble. Muévelo para recoger un par de ítems que oculta.



El enemigo final. Utiliza la magia que te dijimos antes, o dedícate a hacer combos y a protegerte de sus golpes.



Para salir del nivel coloca la bomba en la ambulancia que bloquea el paso y móntate en la otra para escapar.

Nivel 2. La mansión



Nada más empezar el nivel aparecerá un enemigo. Elimínalo rápidamente, y sube por las escaleras que tienes detrás para hacerte con varios ítems.



Tras recorrer un par de calles, entra en la tienda para recoger la escopeta. Tras eso, mueve el armario donde la encontraste para continuar tu avance.



Después de salir de la armería, entra en este callejón para recoger alguna bolsita de sangre del interior de las cajas, y reponer así tu barra de vida.



Súbete encima de la caja para saltar al otro lado de la verja, y así poder enfrentarte a ese rival que te espera con ansiedad. ¡No sabe lo que hace!


Antes de entrar en la mansión, date un paseo por los alrededores para conseguir varios ítems mágicos que te ayuden a afrontar este difícil nivel.


Al entrar en la mansión no subas al primer piso por las escaleras. En su lugar, métete por la primera puerta que has visto nada más entrar al hall.

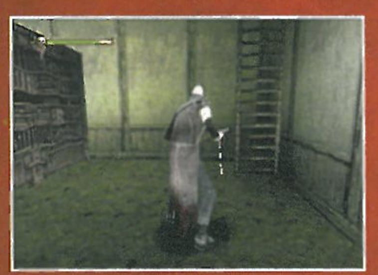

Tírate por el hueco que hay al fondo del pasillo para acceder al sótano. Detrás del armario está la llave que abre la puerta del hall de la mansión.


Tras patearte el pasillo que hay tras esa puerta encontrarás este armario. Apártalo para coger munición y un poco de energía que suba tu vida.


Al final del corredor encontrarás la dinamita necesaria para desbloquear el camino del primer piso (está justo al final de las escaleras del hall).


Cuando logres acceder al primer piso llegarás a una habitación con una puerta cerrada. Sube estas escaleras para recoger la llave que la abrirá.


Antes de dejarte caer para continuar la aventura, intenta llegar de un salto al otro lado para conseguir unos utilísimos cartuchos para la escopeta.


Avanza por un pasillo, eliminando algunas criaturas, hasta que veas estas escaleras. Sube para pulsar el interruptor que activará el ascensor.


Después de acceder al sótano por el ascensor llegarás a esta sala. Primero ve por la verja por la que sale el rival para recoger una llave y varios ítems.


Con la llave en tu bolsillo, avanza por el otro camino hasta que encuentres este foso y estas escaleras, y salta a su interior para llegar al nivel inferior.



Prepárate para hacer una expedición submarina por esta alcantarilla. Una vez más, ten cuidado con la reserva de aire o te ahogarás por el camino.

Sal a la superficie por un hueco para recoger aire, y de paso hacerte con un ítem, y después sigue buceando en la misma dirección en la que ibas.

Tras el chapuzón llegarás a esta iglesia donde descubrirás un poquito más de tu identidad, y donde tendrás que enfrentarte a dos murciélagos.

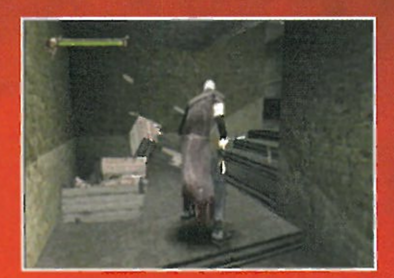

Tras tu visita a la iglesia recorre y "limpia" de ítems un par de pasillos, y después sube por estas escaleras para abandonar para siempre el nivel.

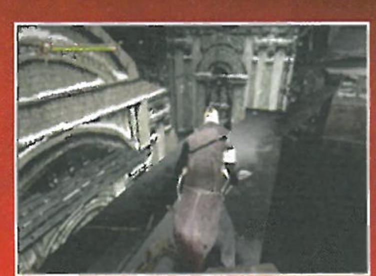


Nivel 3. La catedral

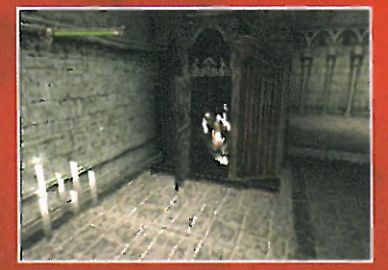

Una vez en la calle, antes de llegar donde está aparcada una camioneta, rompe estos maderos viejos para hacerte con otro par de conjuros.


Para continuar abre la puerta de la furgoneta, quita el freno de mano y empújala para desbloquear el paso. Nada complicado, cómo puedes ver.

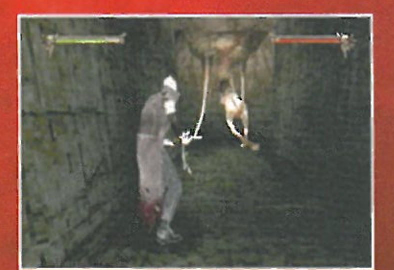

No olvides romper las cajas que te encuentres por el camino para coger los ítems que ocultan. Con ellos, tu misión será mucho más llevadera.


Tenemos que darte una noticia mala y otra buena: la mala es que si fallas el salto estás muerto, y la buena es que estas situaciones no abundan.


Cuando llegues al otro lado (no subas por las pasarelas), déjate caer por el hueco para acceder al interior de esta catedral de aspecto tan siniestro.


Aunque encontrarás que algunos de los confesionarios ya están ocupados por monstruos, hay otros en los que hallarás escondidos diversos ítems.


Justo detrás del altar del que sale la criatura, encontrarás una llave con la que podrás abrir las puertas que se resisten al patadón o al hachazo. ¡Sí!


Al final de un largo trecho este ser obstaculizará tu camino. Ataca cuando esté relajado y mantén las distancias cuando se líe a zarpazos.

Nivel 4. El castillo


Entra en la casa de donde sale la primera criatura para recuperar la salud que te haya quitado, y obtener de paso un nuevo objeto mágico.


En este tétrico cementerio del inicio del nivel podrás conseguir cartuchos para la escopeta detrás de una de las muchísimas lápidas que alberga.


Como el puente está cortado, no te queda más remedio que buscar otro camino. Tírate al agua para acceder buceando al interior del castillo.


Nada más llegar al agua, debajo de un trozo de madera de lo que fue el puente levadizo, encontrarás oculto un útil hechizo. Cógelo sin dudarlo.


Mientras bucees te encontrarás con cofres como éste. Ábrelos para coger conjuros o llaves imprescindibles para poder avanzar por el nivel sin problemas.


Ten cuidado cuando bucees por estos túneles. Estos tentáculos pueden jugarte una mala pasada. Bucea pegado al fondo para evitarlos.



Entra primero a este túnel (el primer desvío a la izquierda) para recoger los alicates. Después, no te olvides de recoger el hechizo que hay al fondo.



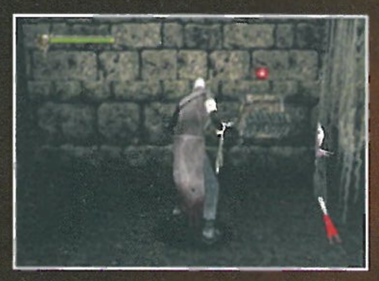
Ya con los alicates en tu poder, ve al primer túnel de la derecha para recoger una llave tras romper las cadenas que bloqueaban la puerta.



Ahora ve buceando hasta el final del túnel y usa la llave que has cogido antes para abrir la puerta de acceso al castillo, y poder así pasar a su interior.



Coge esa llave tras el enfrentamiento con el nuevo espécimen. Con ella podrás abrir la puerta que dejaste atrás, junto a un libro de guardado.



Dale una patada a esta palanca para elevar la verja que te corta el paso, y así poder seguir avanzando por este castillo tan peculiar.



Tírate al río que cruza esta tétrica plaza para coger una nueva llave y, de paso, una bolsa de sangre con la que subir la energía de la barra de vida.



Vuelve a la plaza de los ahorcados, busca la parte más baja del muro y súbete a ella para acceder al piso de arriba. Una vez allí, tira de la palanca.



Desplaza este armario para acceder a una zona secreta donde encontrarás una de las tres piezas del mecanismo que controla el puente levadizo.



Sube por estas escaleras medio ocultas que hay detrás del libro para salvar la partida y para hacerte con la segunda pieza de la maquinaria.



La tercera y última de las piezas que buscas está detrás de la columna que hay en la esquina izquierda de esta sala, junto al caldero de la chimenea.



En esta misma sala encontrarás una camilla que te ayudará a abandonar el castillo. Sólo tienes que subirte en ella para alcanzar la parte superior.



Tras colocar todas las piezas y pasar el puente, asciende por la montaña hasta llegar a una ermita donde te espera el monstruo del final de nivel.



Para acabar fácilmente con este rival; acércate, golpéale dos veces pulsando cuadrado y retírate antes de que te dé. Repite esta técnica hasta que muera.

Nivel 5. Las calles de Londres


Avanza un poco hasta que aparezca un criatura rompiendo el escaparate de una tienda. Entra y pulsa el botón para abrir la verja que hay en la calle.


Examina los escaparates de todas las tiendas que veas, porque en algunos descubrirás objetos de gran utilidad. Para conseguirlos, rompe el cristal.


Antes de continuar, entra en el metro para conseguir un conjuro y un poco dinamita que necesitarás para volar unos escombros más adelante.


Cuando veas que no hay camino a seguir en la calle tras pasar la boca de metro, entra en este Café para continuar tu "paseo" por Londres.


Después de salir de la tienda y pelear con una peligrosa bestia gigantesca, coloca el explosivo que recogiste del metro para despejar el camino.


Sin cascotes que bloqueen la calle, desvíate por el camino de la izquierda para recoger en las cloacas una llave, un hechizo y una bolsita de sangre.


Con la llave en tu bolsillo, sigue por el camino de antes hasta que bajes unas escaleras. Gira a la derecha y usa la llave para llegar a un cine.


Antes de explorar más a fondo el lugar, empuja el armario de la planta de abajo para recoger un juego de llaves con el que abrir varias puertas.


Tras la puerta del fondo, en la sala de butacas, encontrarás un nuevo rival. Ármate de valor y, hacha en mano, ve a por él para eliminarlo rápidamente.


Para abrir la sala del proyector (la primera puerta que viste al entrar en el cine), recoge la llave que hay escondida detrás de la gran pantalla.


Aquí encontrarás explosivo. Colócalo en los escombros que bloquean el paso de la calle por la que ibas antes de desviarte hacia la sala de cine.


Tras eliminar unas cuantas alimañas, encontrarás el paso cortado por un muro. Rompe las cajas de la derecha para saltar al otro lado y continuar.


Antes de subirte a las pasarelas, sigue por la calle, acaba con un par de bestias al final, y recoge unos ítems que necesitarás más adelante.


Para alcanzar las pasarelas deberás utilizar las barras de metal como si fuesen escaleras. Tranquilo, porque si caes sólo perderás tiempo, no vida.


En los tejados la cosa cambia. Un salto en falso y perderás una vida irremediablemente. Así pues, antes de lanzarte mira donde vas a caer.


Aunque en algunos saltos no llegues, los canalones de los tejados te servirán para subir. Ah, no olvides recoger también los ítems que veas.

Nivel 6. El museo


Ve hasta la compuerta que bloquea el paso, entra en la sala de la derecha y rompe el armario del fondo. Tras éste, verás el dispositivo que la abre.


Antes de seguir por la compuerta, ve por el camino de la izquierda. Cuando veas un rincón manchado de sangre, sube por las cajas para coger la llave.


Después de cruzar la compuerta, y tras un buen trecho, llegarás ante un gusano gigantesco. No lo ataques, y rodéalo para poder seguir avanzando.


Tras salvar la partida verás tres rutas posibles: la izquierda te dará ítems, la derecha cartuchos para la escopeta y la central una salida. ¡Tú eliges!


Cuando llegues al ascensor averiado, súbete en él para alcanzar de un salto el primer piso. Tranquilo, aunque parezca inestable no se vendrá abajo.


Intenta pasar lo más alejado posible de estos tentáculos. Aunque lo cierto es que no quitan mucha vida, te aseguramos que son muy molestos.


Rompe estas paredes falsas para recoger algunos ítems con los que acabar más fácilmente con los rivales que pululan por este difícil nivel.


Tras guardar la partida te encontrarás con dos caminos que llevan al mismo sitio. Aún así, explora los dos para hacerte con todos los ítems que veas.


Antes de llegar al piso de arriba, coge la llave que hay en esta sala. Además de la llave encontrarás una "arañita", una bolsa de vida y un ítem mágico.


Para llegar al nivel superior deberás escalar este muro medio derruido. Para ello, deberás saltar desde la misma posición que ves en la foto.


Cuando logres llegar al piso superior, verás dos puertas por las que entrar. De momento olvídate de la primera y métete en la del fondo a la derecha.


Baja para descubrir los planes de tus enemigos y, de paso, coger una llave dorada y algo de vida. Salva la partida sólo si lo crees necesario.

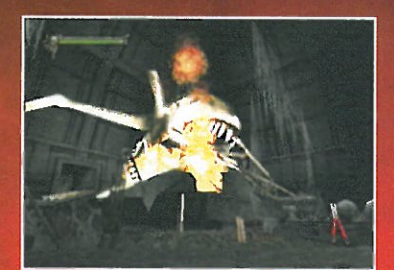

Da media vuelta y entra por la otra puerta. Si no vas mal de salud y no quieres perder bastante tiempo, olvídate de aquella bolsa de sangre.


En cuanto llegues a este pasillo la mitad de la pasarela se caerá. Para continuar, arrímate a la pared y así poder pasar por lo poco que quedará.


Acaba con el molesto bicho-araña y sube rápidamente por la última rama. Después, no tendrás más que saltar a la pasarela de metal de enfrente.


Nada más pasar el invernadero, en un pasillo oscuro, rompe la caja para coger los alicates de turno. Cómo siempre, los encontrarás muy útiles.


Tras una travesía llena de bichos te enfrentarás a esta criatura. Primero acaba con dos de sus crías y después arráncale a lo bestia sus tentáculos.


Recoge la dinamita que hay detrás de la criatura y úsala en las bombonas de gas para acabar con ella. Después, ve por la otra puerta de la estancia.

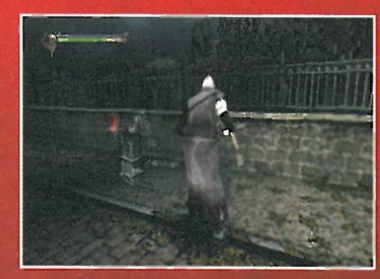

Tras salir del ascensor encontrarás dos caminos. Ve por el de la izquierda y pulsa el interruptor que abrirá la puerta del camino de la derecha.


Un nuevo pasillo infestado de bichos deseosos de sangre. Limpia un poco la zona y mira en los huecos para hacerte con algunos objetos mágicos.

Nivel 7. El cementerio


Durante todo este nivel hallarás un montón de criptas como esta. Si las abres obtendrás un ítem o serás sorprendido por una feroz criatura.


Salta la valla apoyándote en las cajas que hay al lado de la cripta de la que salió el bicho. Así podrás recoger un juego de llaves y un utilísimo hechizo.

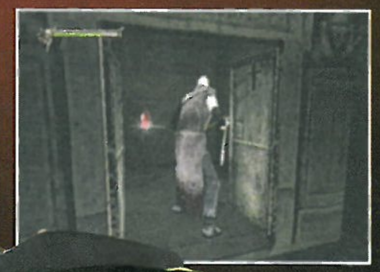

Si rompes las bocas de incendios conseguirás algo de energía. Además, si saltas algunas de estas vallas de metal, te harás con algún ítem más.


Tras pasar por el único pasillo que no está rodeado de tumbas, encontrarás esta cripta a tu derecha. Atraviésala rompiendo sus dos puertas.


En esta plaza deberás enfrentarte a un grupo de enemigos, y eliminarlos a todos si quieres conseguir la llave del cementerio y algunos ítems.

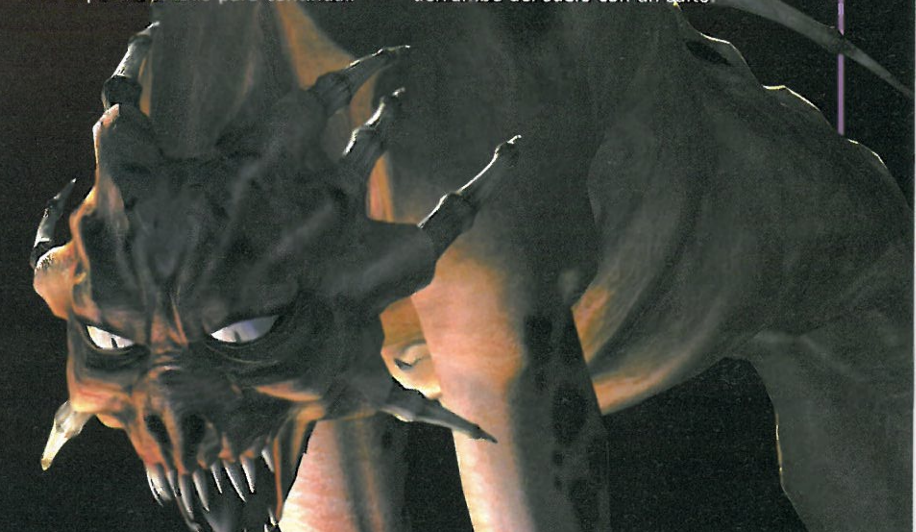

Sube las escaleras y métete entre las criptas de la izquierda para coger un ítem. Tras eso, ve a la derecha ya que no puedes abrir la puerta delantera.


Sube por el muro derruido del pasillo de la derecha y entra en esta cripta para recoger un conjuro. Después ve a la cripta de al lado para continuar.


Si quieres hacerte con esa preciosa bolsa de vida y, de paso, no caerte a las catacumbas, tendrás que evitar el derrumbe del suelo con un salto.


Tras una larga y peligrosa travesía por un cementerio repleto de rivales, te espera el ya típico bestiajo de fin de fase. ¡Qué no te tiemblen las piernas!


Para acabar con este enemigo sólo hay un método efectivo: combo tras combo. Cuando le quites la cruz que lleva, será mucho más fácil vencerle.



Nivel 8. El metro


En el fondo de estas alcantarillas podrás recuperar parte de tu salud. Si tienes suerte y tu barra de vida está al máximo, resérvala para más tarde.


Si no quieres recibir una buena descarga eléctrica (con las malas consecuencias que ello conlleva para tu salud), sigue por el otro camino.


Date un paseito por el andén del metro y recoge de paso la llave que verás en lo alto de la caseta. Para ello, bastará con un simple salto.


Golpea la puerta del segundo vagón del metro hasta que se abra. De esta manera podrás hacerte con una llave que hay al fondo del mismo.


Si usas la caja de cartón a modo de escalón, podrás recoger del techo del vagón unos cuantos cartuchos para escopeta, de gran poder destructivo.


Si quieres obtener algunos ítems tendrás que vértelas con unos cuantos bichos tras la valla metálica que hay junto al tren. Tú mismo.


Avanza por la vía para continuar (no hay trenes, tranquilo). Al fondo verás una puerta que podrás abrir con una de las llaves que has cogido antes.


Entra en la habitación pequeña, en donde está el libro, para pulsar el interruptor que abrirá la trampilla que hay en esta misma sala.


Rompe a base de hachazos las taquillas si quieres conseguir una bolsita de sangre con la que curar las heridas de tu maltrecho cuerpo.


Nada más caer por el hueco que deja la trampilla que has abierto, gira a la izquierda para coger unos cartuchos de dinamita. Pronto los necesitarás.



Procura recordar donde se ubica esta valla metálica. Cuando logres hallar la llave que la abre, podrás recoger de su interior otros valiosos alicates.


Como la puerta está cerrada a cal y canto, tendrás que sumergirte por el hueco que hay en la habitación para acceder a la estancia contigua.


Corre el armario y tendrás la oportunidad de saber (al menos en parte) que diablos está pasando en esta ciudad. No olvides la bolsita.

Coloca el explosivo para derribar la pared y, rápidamente, recoge la llave de la puerta que te mencionamos antes. Ya sabes, la de los alicates.


Tras un largo camino tendrás que sumergirte de nuevo para seguir avanzando. En este pasillo inundado, hay un ítem un poco más adelante.


Cuando llegues a las catacumbas, habrá algunas señales como esta que podrás destrozar para conseguir unos cuantos objetos mágicos. Cógelos.


Para abrir esta puerta necesitarás, como siempre, la correspondiente llave. La encontrarás un poco más adelante, si sigues este camino.


Después de acabar con la criatura que sale de esa tumba, rompe la verja del fondo para hacerte con el cartucho de dinamita que necesitas.

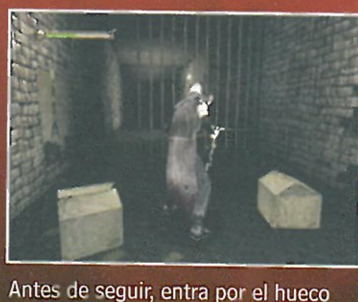

En el hueco que esta criatura dejará al salir, encontrarás una llave con etiqueta azul. Esa es la llave que abre la valla que antes dejaste atrás.


Tras abrir la puerta con la llave de etiqueta roja, tendrás que bucear un poco. Cuando salgas a la superficie, verás unos cartuchos en un rincón.


Nada más salir del agua, rompe la verja de la derecha para conseguir un ítem con el que eliminar a cualquier criatura que se te ponga por delante.


Salta por el hueco que hay al fondo de este pasillo para acceder a la sala de la izquierda. Tras eliminar a varias criaturas, finalizarás este nivel.

Nivel 9. La Torre Eiffel


Antes de seguir, entra por el hueco de esta verja para recoger una bolsa de sangre que, sin duda, te será de gran utilidad en este difícil nivel.


Si quieres deshacer los planes de tu enemigo y llegar hasta lo más alto de la torre Eiffel, primero deberás llegar hasta este hueco que te mostramos.


En la tienda de los bajos de la torre, debes coger la llave con etiqueta azul que hay en el escaparate. Ya sabes el método: hachazo y "p´al" bolsillo.


Tras pasar la tienda y enfrentarte a dos criaturas, no olvides recoger esos dos objetos mágicos si quieres tener alguna posibilidad de éxito.


Rompe esa valla en una de las esquinas y continúa tu ascenso por una irreconocible torre Eiffel. El final de tu aventura está ya muy cerca.


Un paso en falso y caerás al vacío. Afortunadamente, no encontrarás muchos saltos como este en este nivel. De hecho, solamente hay tres.

Cuando llegues a este nivel, coge los alicates y baja hasta la base para pasar por la puerta que no pudiste abrir antes. Ahora no se te resistirá.



Aquí verás un montón de taquillas. Abre todas las que puedas para conseguir varios ítems, entre ellos una palanca, que pronto necesitarás.



Haz el vándalo y dedícate a romper señales, bancos, vallas... y hazte con todas las bolsas de sangre y conjuros que necesitas para sobrevivir.

Cuando veas que un fuego corta tu camino, usa la palanca que cogiste en la base de la torre para abrir esta trampilla y continuar tu avance.



Nada más aterrizar, salva la partida. Una vez hecho esto, ve primero por el camino de la derecha para recoger una manivela y algún que otro ítem.



Tras acabar con el repugnante bicho con forma de araña, te enfrentarás a un nuevo salto mortal. Y van dos de tres. Ánimo, que ya queda poco.

Seguramente, este sea el salto más difícil de todo el juego. Si quieres llegar al otro lado sin problemas, deberás apurar todo lo que puedas.



Para extinguir ese fuego y seguir avanzando, no tienes más que usar en el tanque de agua la manivela que has encontrado un poco antes.



Como no hay ni una sola escalera que te facilite el ascenso, utiliza esta viga para subir. Una vez arriba, prepárate para el enfrentamiento definitivo.



Olvida tu insignificante hacha. Si quieres tener alguna posibilidad de acabar con semejante bicharraco, tendrás que pensar en otra cosa.



Coge los dos explosivos que hay en una caja, colócalos RÁPIDAMENTE en los dos bidones que hay al lado de la criatura y... ¡BOOOM!. ¡Victoria!

AZTECAS

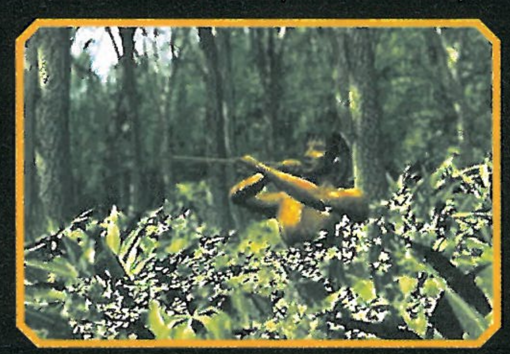
LA MALDICIÓN DE LA CIUDAD DE ORO

¡Oh, Tetoinnan!, madre de los dioses, escucha la plegaria de tu humilde siervo Coapil y guía mis pasos en la búsqueda de la verdad. Esta fue mi plegaria. Conoced sabios maestros del azar y la habilidad, la ordalía que salvó a mi pueblo de una terrible plaga, descubrió una siniestra conspiración y lavó mi honor y el de mi clan.



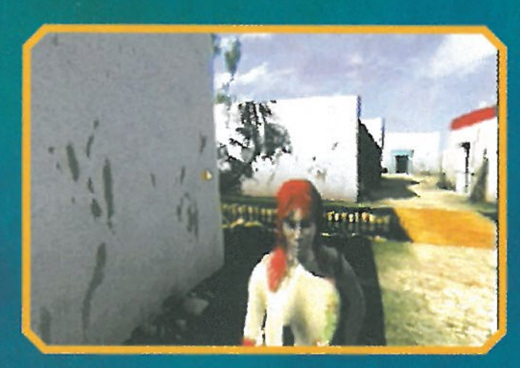
De como Coapil huyó para salvar la vida y acabó en la capital del imperio, donde compró unos tintes y conoció a un noble guerrero y a una bella y misteriosa cortesana, con el pelo rojizo.

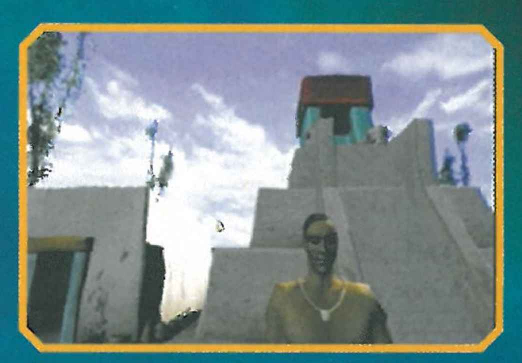
Con pies ligeros como alas, conseguí dejar atrás a los soldados que me perseguían y dirigí mis pasos hacia mi pueblo. Allí hablé con el sabio del clan, que me puso en la pista de todo lo que estaba pasando. Acto seguido, fui a la casa opuesta y me hice con algunos **granos de cacao** (con los que más adelante comerciaría) que estaban en una pequeña jaula en el suelo. Inmediatamente después, entré en una casa a la izquierda y allí, tras examinar dos pequeñas estatuas en sendos altares, descubrí una **copa de incienso**. Por el momento, comprendí que ya no tenía mucho que hacer en el pueblo y me marché al barrio de los comerciantes (para hacerlo utiliza el mapa de transporte, que se encuentra en un claro entre unas chozas al final del pueblo). Una vez allí, marché a mi derecha hasta verme literalmente asaltado por los mercaderes, que se abalanzaron sobre mí instándome a que les comprara. De todas sus ofertas, me limité a comprar **cuatro tintes**, dos de color azul (claro y





oscuro) y otros dos de color amarillo y rojo. Acto seguido, me marché del mercado y tras pasar por delante de un mercader de madera (al que no compré nada), entré en una casa con la puerta amarilla, donde un rito fúnebre tenía lugar. En ella abordé al sacerdote come-pecados y tras pagarle sus servicios, me dio un **collar**. Además, en la misma casa, encontré un **joyero de mujer** bajo una estera, y un **pergamino ensangrentado**, éste último en el patio. A continuación, tras una breve conversación con un gimoteante esclavo que se escondía en una pequeña habitación del patio, vi desde allí mismo pasar una barca por el canal, y la utilicé (coloca el cursor sobre ella) para plantarme en dos saltos al otro lado del canal. De ahí fui a un puente, y luego a otro más pequeño a su derecha.





En este punto (y utilizando el mapa), fui al barrio de los artesanos, en el cual conocí al guerrero Chimalli, el cual me dio importantes pistas sobre una conspiración en el seno del imperio, y me condujo a Turquoise, la cortesana de pelo rojo. A ella la di la joya que había hallado en la casa del poeta muerto, obteniendo a cambio, una valiosa información y un **poema**. Tras eso, la noche cayó y no era cuestión de aventurarse por ahí... mejor pasaba la noche en casa de Turquoise.



Acto 2

He aquí que el hijo de mi padre acaba construyendo un escudo con plumas para entregárselo a un noble, y en el proceso acaba encontrándose con un mendigo, colándose en el palacio y siendo encarcelado.





Ya por la mañanita, y en el barrio de los artesanos, me volví a topar con Chimalli y después de hablar con él, entré a su derecha en la casa de Chacoatl, un renombrado artesano de la pluma. Allí, para conseguir llegar a él, soborné con unos granos de cacao a su esclavo. Ya en presencia del artesano, le entregué el pergamino con sangre, y me encargó terminar y entregar un **escudo** a Mujer Serpiente, un alto dignatario de la corte de Moctezuma, al que era vital que le contara lo que creía que estaba pasando. Para terminar el escudo tuve que hacer dos tareas; primero colocar las plumas inferiores (siguiendo la secuencia de colores de las ya colocadas) y luego terminar el dibujo del escudo, utilizando para ambas labores los tintes que adquirí en el mercado. Las cosas como son, no soy muy hábil y le pedí ayuda a Chacoatl, el cual me la brindó, y así fue más fácil terminar el escudo. Al salir de la casa hablé con Chimalli y quedó claro que tenía que dirigirme a la plaza de Tenochtitlán si quería ver a Mujer Serpiente. Para ello volví a utilizar el plano (sobre el puente). Ya un poco más adelante, en la plaza, un mendigo se me acercó. Quise darle una limosna, pero no sólo la rechazó, si no que me entregó un **brazalete de oro**. Acto seguido, fui hacia el dique (a la derecha) y llegué a un acuerdo con un pescador para que me llevara a los patios del palacio. Ya dentro, un recaudador de impuestos muy agobiado me pidió ayuda con la distribución de los tributos. Aunque no soy un hacha con las matemáticas, me puse a resolver el problema y en muy poco tiempo hallé la solución: en la caja de Tenochtitlán, tres pieles de jaguar, siete balas de algodón y dos bolsas de conchas. En las otras dos cajas, dos pieles de jaguar, una bala de algodón y una bolsa de conchas. A cambio de mi trabajo, me dio una **bolsa de conchas sobrante** (que me reportó un poco de cacao).
Pude entonces reanudar mi marcha, y por una entrada a la izquierda entré en palacio. Yendo hacia delante todo el pasillo, entré en uno de los jardines de palacio y me dirigí a mi izquierda a una entrada custodiada por un guardia. Éste me dejó entrar tras mostrarle el bonito escudo que había hecho antes. Ya en la habitación, de nuevo a la izquierda, pude después de entregarle el escudo, contarle mis temores y sospechas a Mujer Serpiente, que ni corto ni perezoso me envió a prisión.

Acto 3

En este capítulo contaremos de la huida de la celda de Coapil, así como del dramático reencuentro con su familia y la nueva entrevista con Mujer Serpiente: ¿Qué es lo que se propone este enigmático personaje?

Ver la vida a través de unos barrotes no era una experiencia divertida, así que en mi justa ira, encontré un **cuchillo** en el suelo de mi jaula y corté con el las cuerdas de la puerta. Todavía un poco desorientado, llegué al fondo de la habitación para descubrir a mi familia encarcelada y esperando para ser sacrificados. Mi padre, a pesar de la tensión del momento, me dio muy buenos consejos. ¡Tenía que salir de prisión! Sin tiempo para sentimentalismos, cogí mi cerbatana y disparé a la pantera enjaulada a la izquierda de los guardias. Sus rugidos atrajeron a uno de los guardias, lo que me permitió poner pies en polvorosa y, tras recorrer el patio y subir por el pequeño tramo de escalera lateral, tuve una charla con un escriba de Mujer Serpiente. Este me dio un **sonajero** y me informó que creía mis palabras (lo de meterme entre rejas había sido sólo fachada) y que debía reunirme con él. Así que otra vez en ruta, entré de nuevo en palacio y al llegar a la habitación de Mujer Serpiente, me fui hacia la derecha y luego a la izquierda, hasta toparme con un Caballero Jaguar al que enseñé el sonajero (el que me había entregado el escriba) para que me dejara pasar.

De esta manera, pude volver a reunirme con Mujer Serpiente. Tras hablar con él me dio nuevos datos, y me pidió que volviera a reunirme con él cuando tuviera nueva información que entregarle. Así se lo prometí, y salí presuroso a la calle decidido a vengar las injurias infringidas a mí y a mi familia.





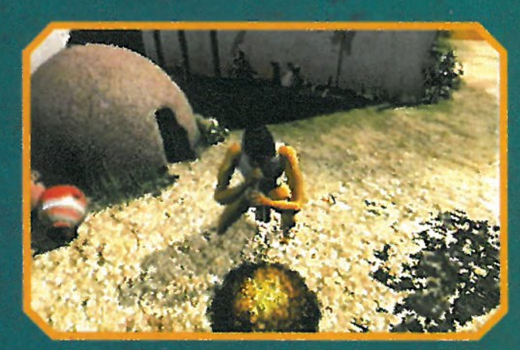


Sed testigos, ¡oh poderosos! de como las andanzas de vuestro humilde siervo le llevan a hacerse con una máscara de jade, un extraño enigma, y un nuevo collar. Así mismo, ved como mi vida y libertad fueron salvadas por la rápida intervención de unas serpientes, que evitaron que un guardia me capturara.

Por la información recibida de Mujer Serpiente, comprendí que debía irme de nuevo a la aldea (utilizando el mapa). Ya en ella, me encaminé hacia la casa de puerta roja y me hice con una **pala** que vi apoyada en su entrada. Tras eso, me adentré en el patio de la casa y cavé por dos veces bajo una estatua, encontrando una **máscara de jade** que estaba enterrada. Acto seguido, y haciendo caso a mi intuición, me puse en marcha hacia el barrio de los artesanos con la intención de volver a encontrarme con Chacoatl, más no le encontré en su casa. En su lugar hablé con su esclavo, que me comunicó un extraño **mensaje** que había dejado su amo: "Serpiente verde, sílex verde".

Pensando sobre él, salí de la casa y me tropecé con un mercader de madera, al que compré un **manojo de madera**. No acababa de comprar, cuando a mi espalda apareció Turquoise, que me puso en la pista de que podía significar el mensaje de Chacoatl. Así, me fui al encuentro de un artesano arrodillado (que estaba próximo a un pequeño puente), y viendo que tenía algún problema para encender el fuego, le di la madera que había comprado poco antes. Así logré ganarme su confianza y obtener una información de cierto valor, si bien para ello también tuve que enseñarle el collar que el noble me entregó antes de morir.

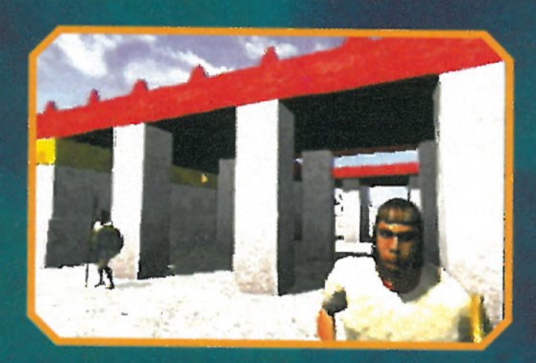
Sin perder tiempo, conté a Chimalli mis progresos y él a su vez me contó los suyos. Poner nuestros datos en común dejó claro que debía ir al barrio de los mercaderes, Tlatelolco (a través del mapa situado en el pequeño puente). Ya en ese bullicioso distrito, fui primero a mi izquierda y después dos veces a la derecha, hasta que pasé por encima de un puente. Llegué así a una pequeña plaza en la que mantuve una breve conversación con un nativo. Tras la charla entré en una casa de puerta blanca y, una vez dentro, fui al patio, concretamente, a una pequeña habitación cuya puerta eran dos columnas. Dentro de ésta, me acerqué a la pared y vi que no estaba en muy buen estado. De hecho, al utilizar mi cuchillo sobre ellas, una se desmoronó y quedó al descubierto un nuevo **collar** (que por supuesto cogí). Recuerdo que apareció entonces el dueño de la casa que, a cambio de información y como reparación por la pared, me pidió una gran suma. Afortunadamente pude satisfacerlo al entregarle la máscara de jade. Al salir del almacén, me topé de bruces con el soldado Cabeza de Montaña, que llevaba intentando acabar conmigo desde el principio de mi aventura. Por suerte para mí, antes de que pudiera asestarme un golpe, alcancé a dar una patada a una **olla repleta de serpientes**. Los ofidios consiguieron mantener a raya al soldado, permitiéndome huir rápidamente. Ufff por los pelos!

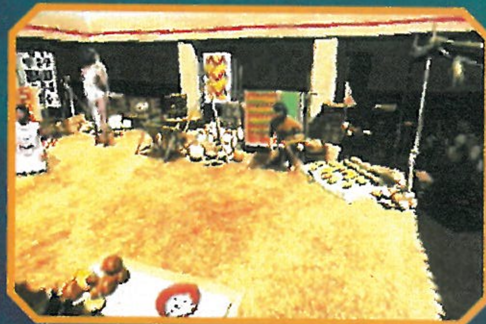


Acto 5

Los sucesos se iban enlazando, uno tras otro, de la misma manera que los eslabones de una cadena. He aquí como la obtención de una calabaza con alcohol me llevó a tener que colarme en un templo.

Aproveché un momento de cierta calma para poner en orden mis pensamientos y acto seguido entré en el mercado y compré al mercader de mi derecha una **calabaza** repleta de alcohol de octli. Ya fuera del mercado, volví a la plaza próxima al puente y hablé con un hombre con trapos. Un viejo jugador de patolli, que estaba cerca de la plaza, me dio una nueva pista para resolver el misterio en el que me encontraba, aunque para desatar su lengua tuve que darle mi calabaza de alcohol de octli y ganarle dos partidas de tres (si bien estoy seguro que aunque no le hubiera ganado me habría dicho lo que quería saber). Cada vez sabía más y quería enterarme de si mi buen amigo Chimalli había hecho progresos, así que de nuevo hablé con él en el barrio de los artesanos





(utilizando el mapa que se encuentra sobre un puente pequeño). Y claro después de hablar con Chimalli, busqué a Turquoise, que muy festivalera ella, me dio un **tambor** y me recomendó que me pusiera en camino hacia el centro de ceremonias que se encuentra al final del corredor de la Plaza de Tenochtitlán. Rápidamente me dirigí hacia allí, si bien un guardia en la entrada me impidió pasar. No obstante, rompí su reticencia enseñando el tambor y, como dice la canción, en la fiesta me colé.

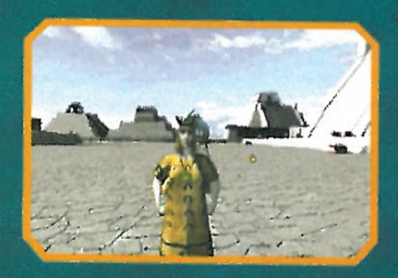


Acto 6

De como mis andanzas, lejos de librarme de la trama, me involucran más en ella cual mosca en tela de araña. En el templo, en presencia de dioses y poetas, la conspiración se va tornando más peligrosa.

Asombrado por la majestuosidad del centro de ceremonias y encantado por la disposición a ayudarme de algunos sacerdotes que deambulaban por los corredores, mi instinto me llevó primero a la derecha, luego todo recto y luego por fin a la derecha, al Templo de Tezcatlipoca. Antes de entrar, hablé con una sacerdotisa que me dijo que debía entregar el tambor a la poetisa Flor de Piedra (que estaba en la Casa de Canto). Antes de eso, no obstante, entré en el templo tras darle al guardia el collar del noble asesinado. No fue ese el único guardia que encontré, pues al poco de estar dentro, hube de resolver un acertijo que otro me planteó como condición indispensable para dejarme pasar. No tuve que pensar mucho para responder a sus preguntas: "ojo"," nariz" y "boca".

Conseguí así acceder a una estancia interior, en la que vi hablar a dos altos cargos. Dado que estaban algo lejos, me acerqué poco a poco (sin que me vieran) a una columna próxima y allí pude confirmar muchas de mis peores sospechas. Apenas salieron de la estancia, a la izquierda de una pequeña estatua descubrí en el suelo un **espejo** y (a su derecha) una **piedra tallada**. Cogí ambos y coloqué ésta última justo debajo de la estatua. Así pude desplazar la estatua sobre la piedra y descubrir en el hueco recién formado una **calabaza** con restos de veneno. Salí de la habitación y de nuevo escuché unas voces. ¡Quizás venían a por mí! Entonces utilicé el espejo para comprobar si había alguien en el pasillo. Esperé un poco y volví a mirar con el espejo, para ver con alivio que el camino estaba libre. Una vez fuera del templo, era el momento de ir hacia la Casa de Canto, que se encontraba en la parte de atrás del Centro de Ceremonias. Cuando llegué a ella me encontré con el típico guardia tu-por-aquí-no-pasas, pero le enseñé el tambor y me dejó pasar. Atravesé una habitación decorada con el calendario azteca, y llegué a una lúgubre estancia en la que estaba la poetisa Flor de Piedra, a la cual entregué el tambor y el poema que me dio Turquoise. Flor de Piedra, superando su inicial desconfianza, me dijo que debía ponerme en contacto con el poeta Ayocuán, al que encontraría en el palacio (en el que yo ya había estado hablando con Mujer Serpiente). Así que allí me dirigí, dirigiéndome primero a las columnas de entrada al Centro de Ceremonias.



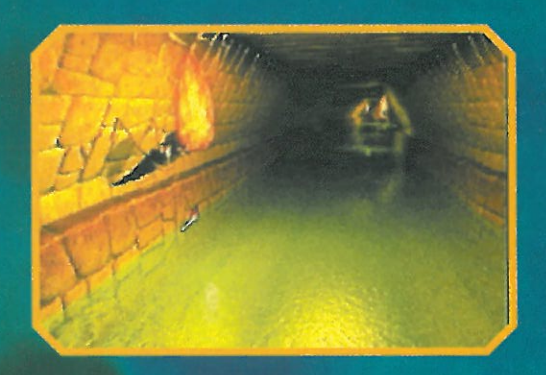






Acto 7

O de como una flor me abrió los secretos del corazón de un poeta, y de como sus palabras me revelaron la maldad que se cernía sobre mí y sobre mis gentes.





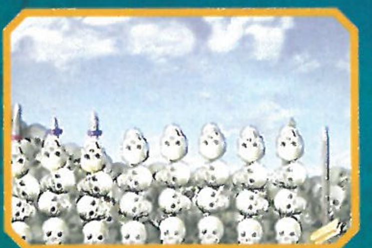
Apenas atravesé las columnas, me encontré con Chimalli y, acto seguido, me fui casi hasta el final del corredor (antes de llegar al dique). Desde allí, subí por las escaleras a mi izquierda, fui a mi derecha y acabé llegando a una puerta de madera cerrada, que abrí utilizando mi cuchillo sobre un soporte situado a su izquierda. Al poco me encontré con un Caballero del Águila, pero le enseñé el sonajero y me dejó pasar. Avancé todo recto por el túnel hasta los jardines de palacio, y al llegar a ellos fui a la derecha del primer guardia que vi. Allí cogí una **caja** del suelo, que utilicé para subirme y coger una **flor blanca** de un macizo de flores colgantes. Al bajarme del cajón, me fui hacia la derecha y di la flor blanca a un hombre vestido del mismo color, que, al ver la flor, me reveló que era Ayocuán y me dio un poema. Desandando mis pasos regresé al Centro de Ceremonias, encontrándome con la desagradable sorpresa de que el guardia no iba dejarme entrar bajo ningún concepto. ¡Menos mal que ideé otra forma de entrar. Del pequeño solar en construcción a mi derecha, cogí una **antorcha** del suelo, y la encendí en una hoguera que vi por el centro. Con cuidado de que no se apagara me metí en un pequeño acueducto, y descubrí la entrada a un pasadizo subterráneo. Por dos veces avancé hacia delante, para girar a continuación a mi izquierda. Llegué así al final del pasadizo, donde coloqué la antorcha en un hueco de la pared, iluminando así la entrada al Centro de Ceremonias.

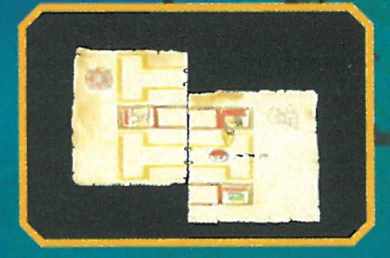


Acto 8

He aquí que, tanto en la vida como en la muerte, las ideas se ocultan en las cabezas de las personas. O lo que es lo mismo, de como un trozo de pergamino dentro de una calavera revela su utilidad.









Nada más adentrarme en el Centro de Ceremonias, un sacerdote no me dejó pasar hasta darle el sonajero y no sin antes explicarle que participaba en la ceremonia. Continué avanzando hasta llegar a la base de la gran pirámide, y de allí fui a la izquierda, hacia un templo de base circular y techo de paja fuertemente custodiado. Como no podía pasar, giré a la izquierda y cogí una **escalera** apoyada en la pared de un templo de techo rojo. Un escalofrío sacudió mi columna vertebral cuando me aproximé al Tzompantli (muro de las calaveras). Me encaramé al mismo utilizando la escalera y allí tuve que colocar adecuadamente un montón de cráneos. Para hacerlo me fijé en la disposición de las calaveras en las tres filas a mi izquierda, y después opté por colocarlas en el mismo orden que las cinco siguientes estacas, aunque dejando la última estaca vacía. Una vez había colocado todas las calaveras, descubrí al coger la última calavera un **trozo de pergamino** y, al cogerlo, comprendí que mi misión en lo alto del siniestro muro había terminado. Descendí por las escaleras, volví a la Casa de Canto y conseguí adentrarme por una puerta no vigilada. Allí volví a ver a Flor de Piedra, a la que mostré el pergamino encontrado en el muro de las calaveras. Acto seguido, ella me entregó el poema que yo le había dado previamente. Uní entonces los dos pergaminos (viéndolos primero con el icono del ojo del inventario) que quedaron en forma de escalón de tal manera que arriba a la izquierda quedó el símbolo de "tres casas", mientras que abajo a la derecha quedaba el símbolo "cinco serpientes". A pesar de que Flor de Piedra tenía alguna idea de lo que podía significar, me pidió algo de tiempo para estudiarlo y que buscara la intercesión de algún dios. Me marché entonces de la Casa de Canto y fui al Campo de Tlachtli (a la izquierda del muro de las calaveras), donde un jugador me desafió a encestar la pelota en el aro, cosa que hice acercándome todo lo que pude al aro y apuntando la bola lo más cerca posible a su centro. Apenas había encestado cuando vi una estrella, que representaba al dios Qetzacoatl. Apresuradamente dirigí mis pasos a la Casa de Canto y allí Flor de Piedra me indicó qué fechas buscar en la habitación del calendario (previa a la que se encuentra Flor de Piedra). Ahí busqué las fechas de "tres casas" y "cinco serpientes", cuyo significado una vez hallado, notifiqué a Flor de Piedra, la cual sabiamente interpretó todos los signos y me urgió a ir inmediatamente a la fuente de Chapultepec. ¡Que así fuera!

Acto 9

La conspiración ya toma formas y nombres, concretamente el de Flor Negra, más su descubrimiento es tan amargo como el del veneno que Coapil toma...





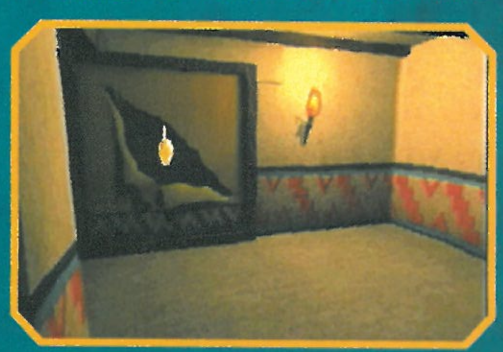
Cuando llegué a la fuente, yendo hacia la derecha, di con un guardia que vigilaba la partida de caza del señor Tres Conejos, al que fingí conocer muy bien. No obstante, el guardia me pidió que le demostrara mis dotes de cazador y le trajera un par de pájaros. Bueno. Un poco más abajo del camino divisé un árbol en un montículo. Agudicé la vista, eché mano de la cerbatana y capturé **dos pájaros**, que fui a entregar al guardia (aunque seguro que con uno habría bastado). Poco detrás del guardia, a la derecha, encontré tras la espesura un sendero oculto que me llevó a la entrada de una cueva. Pasé de largo del guardia y, a la derecha de la entrada, vi una jaula con un **papagayo** dentro. Al darle la bolsa de amaranto, el pájaro dijo con voz estridente: "in topco petlacalco". Memoricé la frase y recogí del suelo (bajo la jaula) una **vasija**, antes de dirigirme a la salida. Cuando fui detenido por el guardia, repetí la frase que había escuchado al papagayo y el guardia me dejó pasar. En el fondo de la cueva, a la izquierda, cogí un **palo** que había en el suelo, y con él rompí una de las muchas vasijas que estaban delante de mí. Comprobé, con horror, que estaban repletas de veneno. Salí de la cueva e intenté hablar con uno de los dignatarios del grupo de caza, en concreto Flor Negra. Éste se reveló como uno de los conspiradores y me puso ante un serio dilema: o beber del veneno o derramarlo en la fuente. Escogí lo primero y, aunque empecé a sentir sus nocivos efectos casi de inmediato, reuní mis últimas fuerzas y conseguí llegar a un estanque cercano, por el que pude escapar de allí.



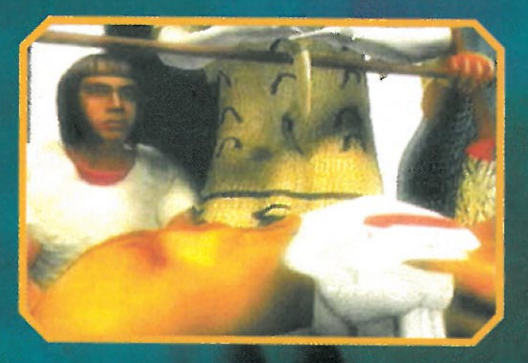
Acto 10

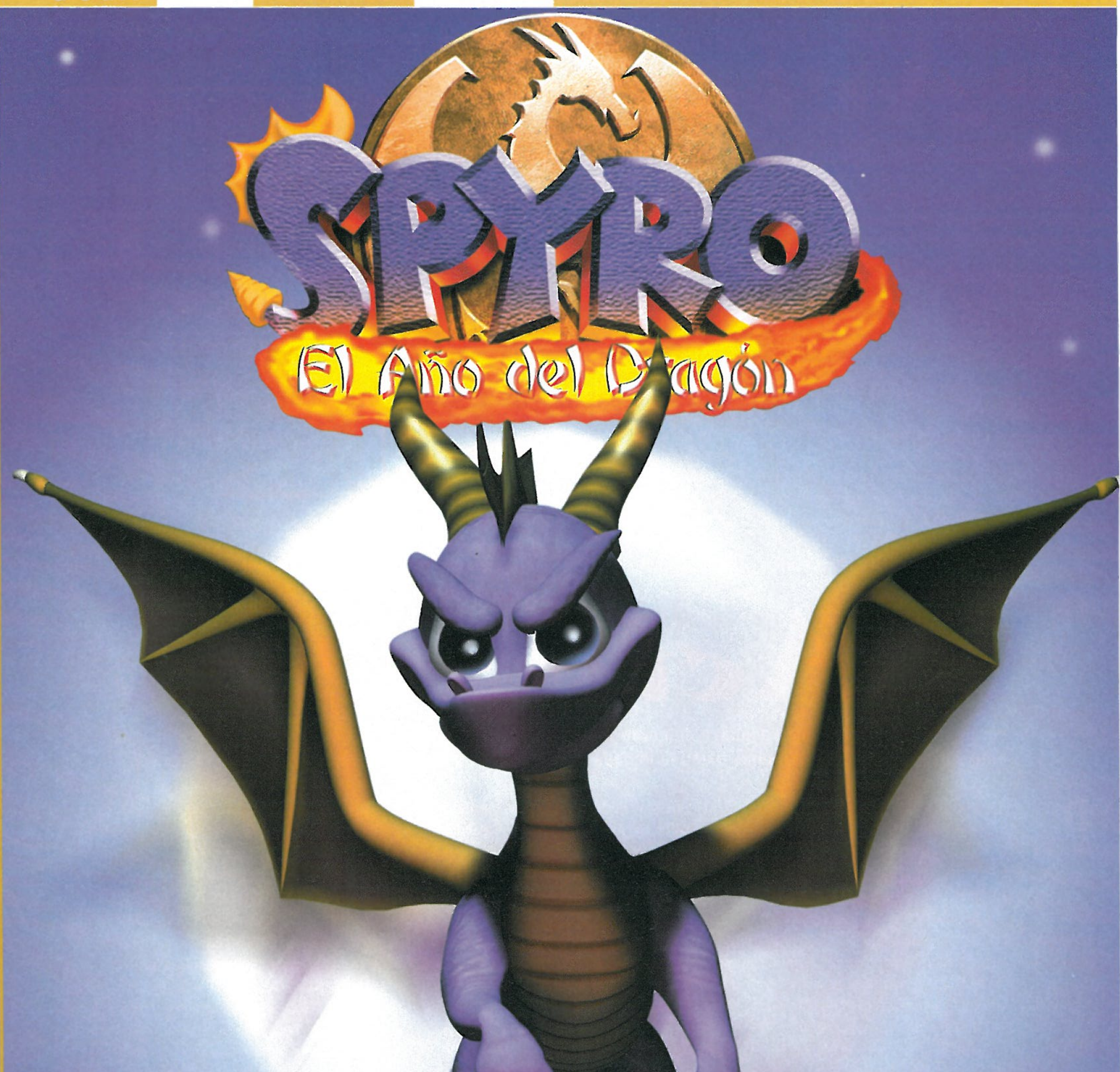
De como bien está lo que bien acaba, o de como Coapil se libró del veneno y del cuchillo del sacrificio, y de como salvo al imperio... al menos hasta la llegada de Cortes y sus mesnadas, pero eso es otra historia...

Desperté entumecido en una choza de la aldea y lo primero que vi fue al viejo del pueblo, que me había encontrado y curado con un elixir de su invención. Él me pidió que le trajera unas hierbas medicinales que crecían en los jardines flotantes (chinampas), con las que podría elaborar mayores cantidades de antídoto. Al salir de la casa fui a la derecha (dos veces), luego hacia la izquierda y por fin todo recto hasta llegar al lago (tras las chozas). Ya en el lago, me subí a una barca con la que llegué a un islote sobre el que se divisaba una casa. Atraqué la barca junto a otra y fui hacia ella, pero antes de llegar a la misma me detuve en un huerto y, cavando con el cuchillo, obtuve las **hierbas medicinales**. Se las di al anciano, que elaboró y me dio una **calabaza** con antídoto en su interior. Era el momento de que la verdad se conociera en la corte de Tenochtitlán, así que hacia allí me dirigí. Volví a recurrir al pescador que ya me ayudó en otro momento de mi aventura, el cual me llevó a uno de los patios de palacio. En ellos, sin perder ni un momento, entré por la puerta que ya conocía y, tras ir todo recto, llegué a una habitación en la que había un tapiz. Lo rasgué con el cuchillo y descubrí la entrada a un pasadizo que daba a los jardines de palacio, en los cuales me reuní con Ayocuán. Este sólo terminó por reaccionar cuando le mencioné el nombre de Flor Negra, ideando un plan. Distraería a los guardias mientras me colaba en la habitación de Mujer Serpiente, y le daba todos los detalles de la conspiración. Así lo hicimos, pero cuando descubrí a Mujer Serpiente, ya había sido envenenado. Menos mal que ahí estaba yo para darle el antídoto. Claro que las cosas en principio no fueron como yo esperaba y terminé en un altar de sacrificio (¡y yo con estos pelos!). Afortunadamente intervinieron el divino Moctezuma y Mujer Serpiente para lavar mi preciado honor, así como para condenar a los verdaderos culpables. ¡Alabados sean los dioses!









De nuevo nuestro pequeño y simpático vuelve a meterse en una increíble aventura de la que tendremos que ayudarle a salir victorioso. Con la guía que os hemos preparado, estamos seguros de que nadie se podrá resistir a nuestro dragón favorito. Después de todo, es el año del Dragón.

Introducción

Como todos sabéis, los mundos por los que se mueve Spyro son largos y un tanto laberínticos, pero sin duda, este se lleva el premio, ya que tendremos la posibilidad de manejar a otros personajes, los cuáles nos ayudarán en la aventura. Todos los niveles tienen una prueba principal que siempre consistirá en ayudar a los habitantes de los mundos por los que se mueve nuestro amigo. Una vez les ayudes, serán ellos los que te devuelvan el favor facilitándote la entrada al siguiente mundo.

En esta guía hemos pretendido explicar todas las posibilidades de juego que presenta Spyro: El año del dragón, ¿qué cómo puede ser tan largo y ocupar tan poco?... bueno, pues esto es lo que hemos descubierto.











Mundo 1
Amaneceres Primaverales

MOVIMIENTOS
Volar, supergolpe, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Ovejas**

• **Isabelle**: para localizarlo tan sólo deberás subir las plataformas del principio del nivel; lo localizarás a la izquierda de la pequeña cascada.

• **Coltrane:** localiza a Cazador a la derecha de Ricachón para que recuerde a Spyro cómo se planea. Cuando consigas seguir al felino hasta la cueva, te regalará el huevo que buscabas.

• **Ami:** tras recuperar el segundo huevo, déjate caer en la cueva y utiliza la técnica **Supervuelo** para llegar a un pequeño agujero situado en la pared de la izquierda; allí, sobre una pequeña plataforma podrás encontrar este tercer huevo.

• **Liam:** al lado del portal de Rocky (el que necesita diez huevos para que se active) encontrarás una roca de las que se pueden romper, de color amarillo. Usa la técnica de **Supergolpe** para romperla y dejar al descubierto al bebé dragón.

• **Bruce:** lo podrás ver en el lago que hay a la derecha al cruzar por el pasillo de árboles; tan sólo sumérgete en él y bucea hasta el fondo.

• **Otros objetivos:** En este nivel podrás ver tres portales desactivados. Para abrir el primero tendrás que recoger 10 huevos. Para abrir el segundo deberás recoger 14 huevos. Y para abrir el último tendrás que conseguir 20 huevos de dragón. Además de esto, al completar el objetivo básico de cada nivel, los jefes de cada lugar te ayudarán para que puedas bajar el globo que te permitirá pasar al siguiente nivel.

Recuerda que al lado de la salida hay un cartel con el dibujo de Zoe. Si regresas por aquí más tarde, la podrás controlar para conseguir más joyas.

En este mundo podrás controlar a Sheila la canguro, pero para ello deberás pagarle a Ricachón 300 joyas... de aquí a la ruina.



Para cambiar de mundo, ayuda a los habitantes de todos los niveles. Sólo así conseguirás bajar el globo de esta sala.







Villa Soleada

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Ranas**

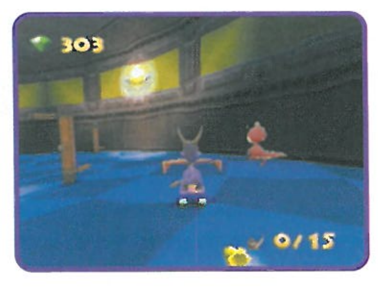
• **Sanders:** tan sólo deberás ayudar a los pobres topos a rescatar a su alcalde para conseguir al bebé dragón. Sube por la tapia hasta llegar a un camino con una enorme gallina picoteando el césped. Al acercarte a ella, saldrá corriendo; síguela y localizarás rápidamente al alcalde.

• **Vanesa:** en tu camino de ascenso en busca del alcalde, al lado de uno de los pilares, encontrarás a este simpático dragoncito. Se ve a simple vista así que, "no problem"

• **Miles:** al subir por los pilares, te encontrarás con una corriente de aire que te ayudará a llegar a un pequeño saliente. Desde él, vuela hacia las pequeñas columnas que se dirigen hacia el lago y podrás recoger el huevo que hay sobre la hierba.

• **Emily:** tras rescatar al alcalde, sube por las escaleras que hay a la izquierda para localizar un subportal. Una vez dentro, conseguirás el huevo, si demuestras a Cazador que eres capaz de capturar todas las lagartijas.

•• **Daisy:** para conseguirlo deberás hacer lo mismo pero sin cometer ni un fallo y en tan sólo 3 minutos; quizá sea un poco complicado, pero merece la pena... ¿no?



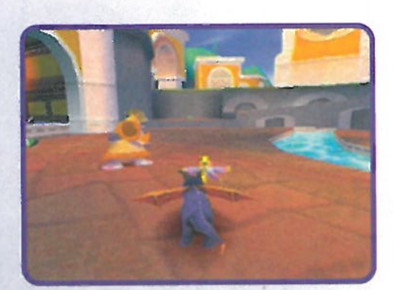


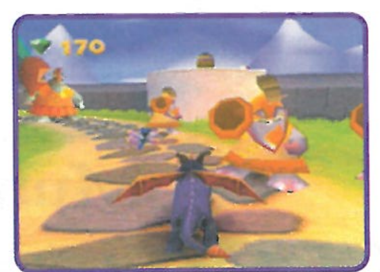
Podrás encontrar a Miles sobrevolando estas columnas, al lado del lago. Utiliza la corriente de aire para llegar hasta ellas.

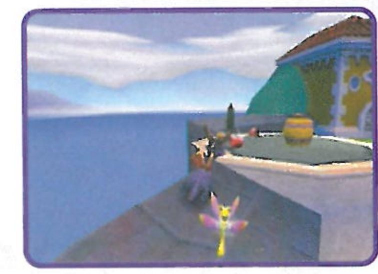
• **Lucy:** cuando accedes al mundo de la canguro Sheila en amaneceres primaverales, se abrirá un nuevo portal que te permitirá jugar con ella. Podrás llegar hasta este portal usando la corriente de aire en el centro del jardín, y volando hacia una pequeña cueva que hay a la izquierda. Una vez estés con Sheila, deberás rescatar a la novia de Marco trepando hasta lo alto de la torre.

• **Otros objetivos:** Si consigues salvar al alcalde, uno de los topos te ayudará a bajar el globo que necesitas para salir del primer mundo.









Montaña de Sheila

JOYAS **400** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Pájaros**

• **Ruby:** tendrás que ayudar a las pobres cabras montesas a limpiar de rinocs su aldea. Para ello, sube por la montaña hasta llegar a la primera casita. Allí una cabra te obsequiará con el huevo.

• **Jenny:** una vez entres en la cueva de la montaña, sigue de nuevo a las cabras hasta un nueva casa. Rompe la piedra que bloquea la entrada y conseguirás este bebé dragón.

• **Nan:** ayuda a la cabra a destruir a los rinocs destrozando las setas con el **Ataque Destrucción** (salta con X y luego pulsa Triángulo). También deberás vencer a los rinocs que hay en el jardín. Después, sigue a la cabra hasta su cabaña para conseguir tu premio



• **Otros objetivos:** Rompe todas las rocas que taponan las entradas a las grutas para conseguir más joyas y poder rescatar también a los animales que Ricachón te intentará vender en cada mundo.





Cimas Nubosas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Pájaros**

• **Stephanie:** para coger este huevo deberás llegar hasta la corriente de aire; una vez te encuentres en la siguiente cima, ve a la derecha y te encontrarás en una pequeña plataforma elevada, el huevo custodiado por uno de los pájaros gigantes (a la derecha del segundo interruptor que debes accionar).

• **Henry:** ayuda a los angelitos a activar su generador. Para ello, acciona todos los interruptores que encuentres a tu paso y al final del camino podrás obtener tu recompensa.

• **Jake:** cuando consigas el huevo de Henry, utiliza la corriente de aire que está al lado para llegar a un nuevo portal. Lo primero que tendrás que hacer allí, será eliminar a los espíritus malignos de las campanas. Es fácil, y además podrás usar el **Poder Supervuelo** del campo magnético.

• **Bryan:** en el mismo portal, persigue al ladrón que lleva el huevo a cuestas, intenta acortar camino utilizando el





Ataque de Embestida.

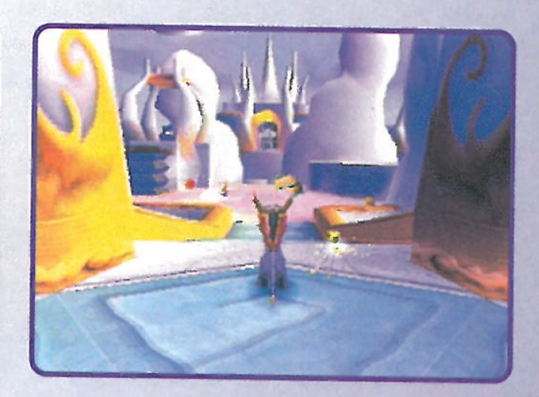
• **Clare:** cuando actives el generador, automáticamente se activarán todas las corrientes de aire. Dirígete hacia la que está al lado del segundo interruptor y sube por la cima volando de plataforma en plataforma, hasta que puedas llegar a una pequeña cima, un tanto alejada, con el huevo en ella.

• **Lulu:** cruza el portal que hay al lado del punto para salir del nivel y ayuda al angelito a que salga el sol. Para ello tan sólo tendrás que empujar tres soles hasta el caldero, pero no te hagas ilusiones, por que cada uno seguirá un camino distinto.

• **Otros objetivos:** Deberás pagar a Ricachón 200 joyas para poder avanzar por las cimas. No seas tacaño y paga, que al final todo tiene su recompensa.







Cráter de Lava

MOVIMIENTOS
Volar, embestida
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Babosas**

• **Curlie:** avanza por el nivel para ayudar a los hombrecillos de piedra a salvar sus tierras. Cuando llegues al final del camino, te darán el huevo y te abrirán el portal de vuelta a los Amaneceres Primaverales.

• **Rikki:** al entrar en el nivel, avanza por el único camino que hay hasta salir de la primera cueva. Anda un poco por el jardín hasta descubrir, a la izquierda de la entrada de la segunda cueva, unas pequeñas plataformas. Baja por ahí y encontrarás sobre la tierra al pobre dragoncito.

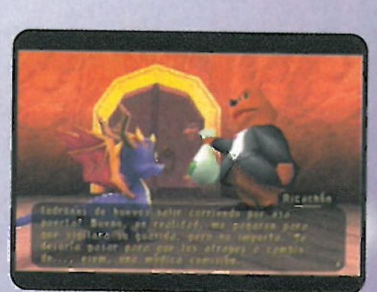
• **Moira:** tendrás que seguir al ladrón de huevos por toda la pista hasta que le des alcance. No te dará problemas.

• **Kermitt:** debes perseguir de nuevo al ladrón de huevos por la misma pista, sólo que esta vez, el **Poder de**



Supercarga está activado y la carrera será más rápida. Este te costará un poquito más. Aprovecha la supercarga para abrir la caja de joyas.

• **Ryan:** ayuda al hombrecillo de piedra a colocar las cabezas encima de los cuerpos de piedra y te dará uno de los huevos perdidos.

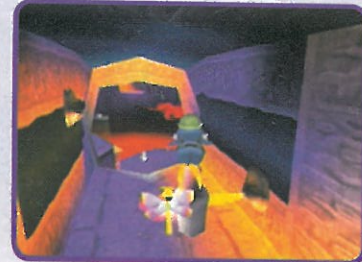


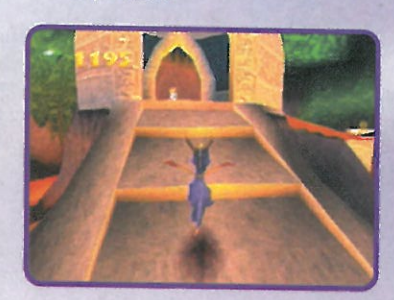
Para poder entrar en la pista de los ladrones, tendrás que pagar a Ricachón unas cuantas joyas... no seas rácano.

• **Luna:** todavía con el sargento, busca por las paredes una grieta pequeña y dispara contra ella. Entra en el agujero y encontrarás el huevo a simple vista.

• **Otros objetivos:** Encuentra la llave que abre el cofre del principio para obtener más joyas. Está en una pequeña plataforma al final del nivel. Necesitarás salvar al sargento Byrd de las manos de Ricachón para poder entrar en su portal y completar el nivel. Recuerda volver aquí cuando lo liberes. Debes pagar a Ricachón 300 joyas para poder abrir un nuevo portal.







Playa de las Conchas

MOVIMIENTOS **Bucear**
JOYAS **400** / HUEVOS **6**
ALIMENTO
Pollos con escafandra

•**Dizzy:** Tienes que ayudar a las focas a salir de la cárcel. Para conseguirlo, tan sólo deberás seguir el camino hasta que llegues a una especie de pequeña piscina. Sigue entonces el túnel y encontrarás una pequeña casa con forma de concha, parecida a la del principio. Dentro, podrás observar a un pulpo sujetando de la cabeza a una de las foquitas. Desházte de él y entonces el huevo será tuyo.

•**Jason:** lo podrás encontrar en la segunda zona con agua, al lado de una gran planta morada y de uno de los rinocs.... no problem.

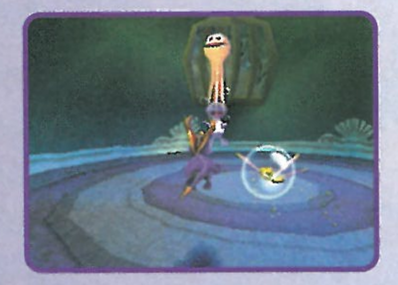
•**Mollie:** en la misma zona de la piscina de la que hablábamos en el primer huevo, podrás observar que hay un portal que te conducirá a uno de los mundos de Sheila. Manejando a esta simpática canguro, tendrás que destruir la fortaleza de los rinocs. Utiliza su **Potente Ataque** para romper los bloques de piedra y los cañones. Además de esto, deberás tener cuidado con los rinocs que irán saliendo de la fortaleza. No te entretengas demasiado, por que te darán un límite de tiempo y si se agota deberás empezar desde el principio.

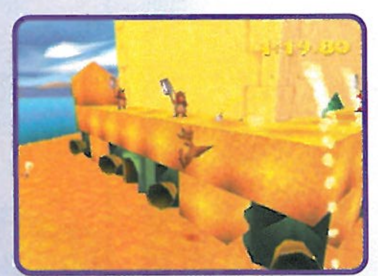
•**Jared:** antes de llegar a la fortaleza podrás observar, (si miras con la vista subjetiva) un agujero en una de las paredes del camino. Dentro de esta mini cueva encontrarás el huevo que buscabas y un cofre con joyas.

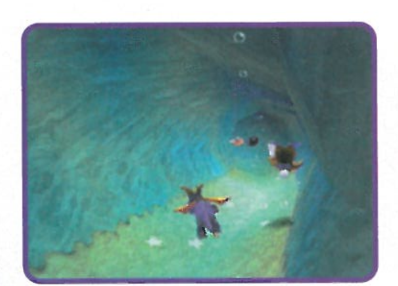
•**Duke:** en el mismo lago en el que encontraste a Dizzy, verás uno de los portales tridimensionales. Allí, deberás atravesar el túnel nadando a toda velocidad, mientras destruyes a los rinocs que te impiden el paso y a la vez que esquivas las minas. En el momento en que falles una vez, tendrás que volver a empezar desde el principio.



•**Jackie:** en este último lago encontrarás también una salida a la superficie (distinta de por donde has entrado). Sal de aquí y encontrarás un nuevo portal con otra prueba que tendrás que superar. Ahora dispónte a pilotar un mini tanque para vencer a uno de los rinocs. Recoge toda la munición que encuentres por el camino y cuando llegues al final del río, dispara contra tu enemigo y...¡no olvides ir recogiendo las cajas con la munición!









Autopista de champiñones

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **400** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Ninguno**

•**Sabina:** para conseguir este pequeño bebé dragón tendrás que superar la **prueba contrarreloj** de la autopista. Para que te sea más fácil, empieza atravesando los aros, después sigue con los dientes de león, acto seguido dirígete a por las arañas y deja en último lugar las mariposas. Te aconsejamos muuuucha paciencia en esta prueba.

•**John:** además de superar la prueba contrarreloj deberás quedar en primer lugar en la carrera contra las mariposas,para conseguir un nuevo huevo. Para que te sea un poco más fácil, aprovecha los aros de potencia (y si quieres hacer trampas... puedes quemar a alguna para que se les pase las ganas de competir..je, je)

•**Tater:** encuentra a Cazador detrás de una de las setas que hay al lado de los dientes de león. Manejando a nuestro amigo felino, tendrás que destruir los platillos volantes que hay por la zona. No tienes límite de tiempo, que siempre es lo que más cuesta, así que seguramente no te resultará demasiado difícil.



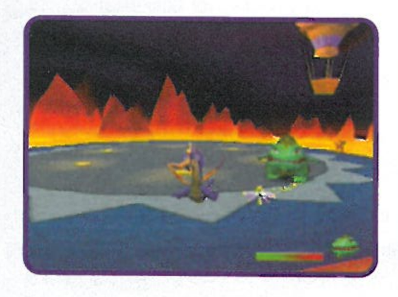




Mazmorra de Buzz

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Ovejas**

• **Grayson:** para que Spyro consiga recuperar este dragoncito, tendrás que derrotar al monstruo con la ayuda de Sheila... ¿cómo?, pues muy sencillo. Para derrotar a este sapo asqueroso lo que tienes que hacer es embestirle varias veces seguidas, hasta que caiga en la lava. Allí, Sheila le golpeará para quitarle más vida. Tras esto, el sapo se enfadará y rodará hacia ti. Ahora tendrás que correr lo más rápido que puedas para que no te alcance, y espera a que se le pase para volver a repetir de nuevo el mismo proceso desde el principio. Cuando lo repitas por tercera vez, el sapo se encerrará en círculos de fuego, para que no le puedas embestir, pero resulta muy sencillo conseguir alcanzarle, tan sólo tendrás que esperar a que baje el fuego para repetir lo mismo una y otra vez, hasta que consigas derrotarle definitivamente.









Mundo2
Jardín del Mediodía

MOVIMIENTOS
Volar, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Conejos**

• **Dave:** nada más entrar en el nivel podrás ver un pequeño río sobre el que cruza un puente. Sólo tienes que sumergirte en él y bucear hasta encontrar en el fondo el huevo perdido. "Chupao", ¿verdad?

• **Mingus:** a la derecha del río observarás una cueva cubierta de hielo, dentro de la cual se encuentra el portal hacia un nuevo nivel. Bien, pues a la izquierda encontrarás un pequeño pasillo y al final de éste verás al bebé Dragón (ojalá todos fueran tan sencillos de coger).

• **Trixie:** sigue avanzando hasta la siguiente parte del jardín, para encontrar a uno de los ladrones con el huevo a cuestas. Síguele por todo el camino hasta que le des alcance usando tu **Ataque de Embestida**.

• **Matt:** cuando encuentres de nuevo a Cazador, fíjate en los escalones que hay al otro lado del río (no son los de la cabaña). Accederás a otra parte del jardín en la que podrás utilizar un **campo de potencia**. Con él, podrás destruir los maceteros y conseguir de esta manera un nuevo bebé dragón.

• **Modesty:** al lado del mensaje de Zoe, verás una cueva en la roca a la que puedes subir por una escalerilla. Dentro de la cueva encontrarás el último huevo del nivel.

• **Otros objetivos:** Al cruzar el puente, observarás unos pequeños peldaños que te conducirán hacia Cazador. Una vez allí, deberás disparar la roca contra la diana para poder abrir un nuevo portal.



Antes de avanzar en este mundo deberías salvar al pobre pingüino y retroceder a niveles anteriores para completarlos.

En el mismo lugar que recorría el ladrón de huevos, verás a Ricachón. Acércate a él y paga el rescate del Sargento Byrd. Así, podrás volver al primer mundo y completar el nivel del Cráter de Lava. También aquí encontrarás un mensaje de Zoe para Sparx, así que recuerda volver más tarde por aquí.









Cumbre Gélida

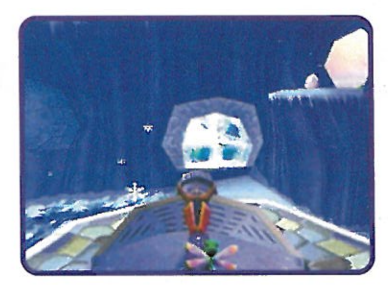
MOVIMIENTOS **Volar, bucear**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Patos**

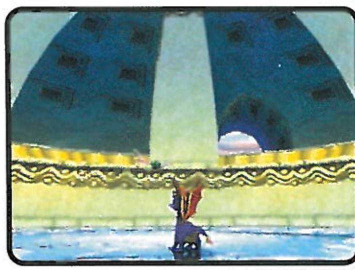
• **Chet:** avanza por el nivel, rompiendo con la ayuda de los cañones los paneles de hielo que bloquean las puertas. Al conseguirlo, es decir, al llegar al teleférico, obtendrás el huevo y abrirás el portal de salida al Jardín del Mediodía.

• **Reez:** utiliza el segundo cañón para romper el bloque de hielo que tapa la corriente de aire. Después, utilízala para llegar hasta una pequeña plataforma con el huevo sobre ella.

• **Maynard:** una vez hayas roto los segundos bloques de hielo, avanza hasta la plataforma de hielo. A la derecha encontrarás unas escaleras que te llevarán al bebé que buscabas.

• **Betty:** al lado del teleférico, en la parte de arriba, te encontrarás con unas empinadas escaleras. Baja por ellas y llegarás a uno de los portales de este nivel. Una vez dentro, tendrás que perseguir al ladrón de huevos (amarillo) para quitarle el que lleva encima.





¿Y para qué servirá ese agujero? Activa todas las corrientes de aire para llegar allí y poder romper el hielo... más joyas.

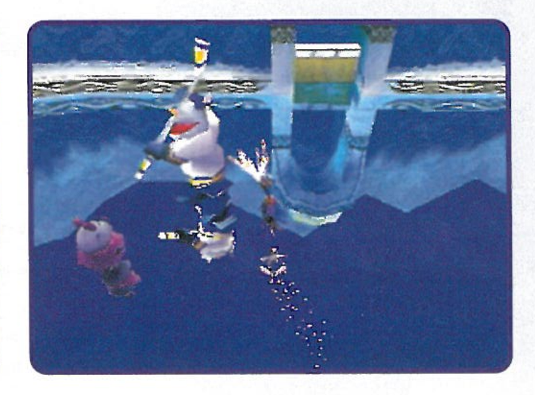
• **Scout:** alcanza al ladrón rojo para conseguir este bebé dragón. Para ello, tan sólo deberás subir por la rampa y volar hasta él. Utiliza tu **Ataque de Fuego** en vez de usar la embestida.

• **Cerny:** entra en el portal de Ricachón y evita que los rinocs golpeen a Nancy. Será un poco difícil, ya que Spyro está sobre una pista de hielo y el suelo resbala. Además, la cámara es aérea y no podrás ver cuál es el siguiente que va a intentar golpear a nuestra bailarina. De cualquier modo... ¡mucha suerte!

• **Otros objetivos:** Deberás pagar a Ricachón 500 joyas para poder acceder a un nuevo portal.







Torres Encantadas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Ovejas**

• **Gladys:** tras entrar en la primera torre, vuela desde ella hasta la siguiente plataforma; a la izquierda verás una pequeña torre con el huevo en su cumbre. Vuela hasta allí y recoge el dragoncito.

• **Peanut:** llega hasta la torre con la gran estatua de oro de la bruja y habla con el duende para que te cuente su plan. Destrúyela quemando los tres cohetes que hay en esa misma zona y el huevo será tuyo.

• **Lys:** al destruir la estatua, a la derecha se activará una corriente de aire. Desde allí podrás volar hasta la siguiente torre, en la que encontrarás dos portales, uno del sargento Byrd y otro con uno de los duendes. Entra en este último y ayuda a Mowat a recuperar a su perro. Tan sólo haz que te siga lanzando la pelota de goma sobre los interruptores.

• **Ralph:** entra en el portal del sargento Byrd, para que te ayude a conseguir este huevo. Con él podrás llegar a zonas a las que no podrás acceder con Spyro. Localiza a los ladrones de huesos para recomponer el esqueleto del troglodita. Mira bien dentro de todas las torres pequeñas.

• **Caroline:** Tienes que entrar por el agujero que ha dejado la estatua y encontrarás un nuevo portal. Una vez dentro tendrás que realizar perfectamente todos los giros que te enseñe Cazador; después, el huevo será tuyo.



• **Alex:** para conseguir este bebé dragón, deberás competir contra Cazador y ganarle en puntos. Busca una buena rampa y pon en práctica todo lo que has aprendido.











Pantano Misterioso

MOVIMIENTOS **Volar, trepar**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Langostas**

•**Herbi:** Tienes que encender las cuatro linternas para abrir uno de los portales mágicos. Una vez te encuentres allí, tendrás que vencer al rinoc dormilón. Para conseguir derrotarlo, embiste las bombas que él te lanza a la vez que esquivas sus ataques de fuego y los monstruitos verdes. Esperemos que no te lleve mucho tiempo.

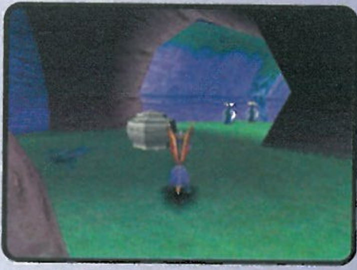
•**Peggy:** al lado del portal de Herbi se encuentra uno de los mundos de Sheila. Entra en él y escolta a la luciérnaga hasta el final del camino; para hacerlo correctamente deberás utilizar el **Ataque de Cabeza** (salta y pulsa Triángulo) sobre las setas. Antes, te aconsejamos que limpies la zona de rocas y de joyas.

•**Michele:** escolta a la segunda luciérnaga hasta la jaula del huevo y conseguirás tu premio. Para hacerlo bien, intenta no alejarte demasiado de ella, porque el camino por el que va es distinto al de su hermanito. ¡Suerte colega!

•**Michael:** cuando consigas encender la segunda linterna, podrás observar en medio del agua una pequeña plataforma. Vuela hasta ella y recoge tu premio, pero... ¡ten mucho cuidado con las pirañas!

•**Thelonious:** al lado de la última lámpara se encuentra Shiny la libélula. Ayúdala a librarse del rinoc y te dará el huevo que buscabas.

•**Frank:** desde la posición de la última linterna, tienes que escoger el camino de la izquierda para poder volar hasta la copa de un árbol. Desde allí, avanza por los árboles hasta encontrar al dragoncito.

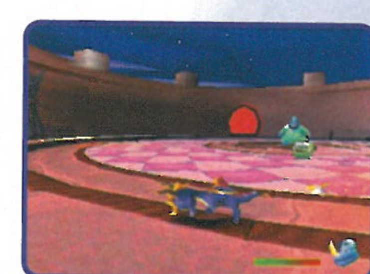


Para abrir este tipo de cajas no servirá de nada la fuerza bruta ya que sólo se abrirá con la llave dorada... busca, busca.

•**Otros objetivos:** Tienes que encontrar la llave del cofre que hay bajo las raíces del árbol. Podrás verla en la copa de un árbol cuando consigas encender la última linterna. Paga a Ricachón 500 joyas para que de esta forma abra la puerta y poder seguir avanzando en el nivel.









Terraza de Bambú



Cuando consigas abrir la primera puerta verás un pequeño río, sumérgete y embiste contra la pared rota...¡sorpresa!

MOVIMIENTOS **Volar, bucear**
JOYAS **500** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Insectos**

•**Tom:** ayuda a los pandas a despejar el camino de enemigos. De este modo podrán abrir todas las puertas y te permitirán avanzar por todo el nivel. Será pan comido.

•**Dwight:** tras abrir la primera puerta gira a la izquierda y verás el huevo sobre una pequeña plataforma. Tranquilo, que llegarás a ella sin problemas (volando un poco, claro).

•**Madison:** en la segunda zona de la terraza, busca detrás de una de las casas de la izquierda unos pequeños peldaños. Sube por ellos para poder volar hasta una cueva lejana con el huevo en su interior. »















» • **Brubeck:** al lado del huevo de Tom encontrarás el portal de nuestro amigo el yeti, pero por el momento no lo puedes abrir. Tendrás que esperar a salvarlo en el siguiente mundo. Cuando lo hayas hecho vuelve y entra en este portal. Para conseguir el huevo tendrás que subir por la torre rompiendo las rocas de oso y eliminando a todos los rinocs, al llegar a la cima obtendrás tu recompensa.

• **Pee-wee:** cuando consigas el primer huevo y se despliegue el puente, aparecerá en escena uno de los ladrones de huevos. Persíguele hasta embestirle y de ese modo conseguir al asustado dragoncito.

• **Rusty:** en el centro del puente que uno de los pandas ha desplegado, encontrarás una pasarela que te lleva a uno de los portales mágicos. Entra en él y ayuda a los panda a deshacerse de los rinocs. Cruza el campo de superpotencia y dispara a los enemigos. En el momento en que falles una vez, tendrás que empezar desde el principio así que... paciencia.

• **Otros objetivos:** Busca en el fondo del primer lago una pared agrietada y embiste contra ella. Dejarás al descubierto... ¡ni más ni menos que cuatro vidas!

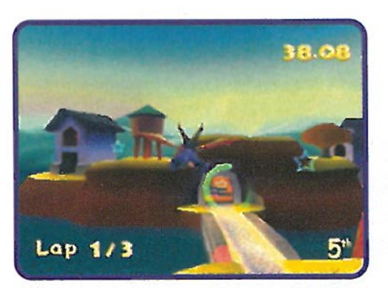
Autopista Rural

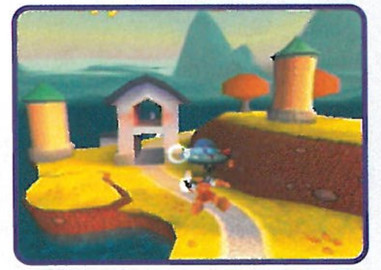
JOYAS **400** / HUEVOS **3**

• **Gavin:** tienes que conseguir realizar la prueba contrarreloj antes de que se agote el tiempo y entonces el huevo será tuyo. Para conseguirlo, tendrás que cruzar a través de los aros, embestir a los tractores y quemar las vacas y los aviones.

• **John:** lo primero y más importante es que tienes que quedar el primero en la carrera contra los aviones, y de este modo conseguirás que te premien con el bebé dragón. Para conseguir ir más rápido, aprovecha las estrellas turbo... e intenta disparar a algún que otro contrincante.

• **Roberto:** aquí te encontrarás a Cazador en una de las casitas de los granjeros. Lo que tienes que hacer es ayudarle a deshacerse de las ovejas marcianas. Parar lograr esto, tendrás que ser muy rápido y destruir todos los platillos volantes antes de que consigan llevarse a las vacas. Si fallas, aunque sea una sola vez, tendrás que volver a empezar de nuevo.









Base del Sargento Byrd

JOYAS **500** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Mariquitas**

• **Roy:** tendrás que liberar a todos los colibrís de las jaulas para conseguir el dragoncito. Para hacerlo, sólo deberás acercarte a ellos.

• **Sigfried:** sigue al cabo Gabrielle abriendo las puertas de madera con los cohetes. Nada más fácil para conseguir este pequeño huevo.

• **Ryanlee:** llega hasta el final del mundo colibrí y te darán el huevo de dragón. Después tendrás que abrir la puerta con los pesos de hierro y por último, avanzar un poco.



Retrocede hasta el principio del nivel, misil en mano para abrir la caja de las joyas y descubrir un pasadizo secreto.







Estadio de Spike

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Pollos**

•**Monique:** en esta ocasión contarás con la ayuda del sargento Byrd para enfrentaros juntos a tu enemigo. Lo que tienes que hacer es estar muy atento a la munición que te lance el sargento Byrd (bolas de lava) y embestirlas para impactar de esta manera a tu enemigo. Vigila los disparos eléctricos del martillo, ya que son demasiado certeros. Cuando le des dos veces, cambiará tu munición y el escenario: saldrá vapor de las grietas y eso también le hará daño a Spyro.

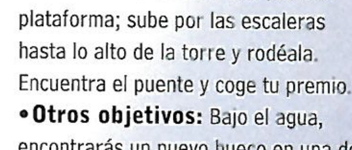




Mundo3
Lago del Atardecer

MOVIMIENTOS
Embestida, volar, bucear
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Sapos**

•**Hanah:** sube por los peldaños de la torre y vuela desde lo más alto hasta la pequeña torre que hay enfrente. Podrás recoger fácilmente a esta dragoncita.
•**Jonah:** en el lago verás una gran ballena blanca nadando a sus anchas. Colócate delante de ella y espera a que abra su gigantesca boca; acto seguido entra y verás el huevo al lado de su campanilla...¡como Pinocho!
•**Stooby:** dentro del agua, busca la pared de una de las torres que puedes romper, tiene otro color y además está agrietada.
•**Stuart:** busca el campo de potencia y crúzalo para saltar de plataforma en plataforma sin quemarte. Al otro lado te esperará tu recompensa.
•**Ted:** Calcula tu vuelo a la próxima plataforma; sube por las escaleras hasta lo alto de la torre y rodéala. Encuentra el puente y coge tu premio.
•**Otros objetivos:** Bajo el agua, encontrarás un nuevo hueco en una de las torres. Pasa por él para encontrar a Ricachón con otro personaje encerrado. Paga su rescate de... ¡1000 joyas! para controlarle y acceder a sus mundos. Debes volver a las Terrazas de Bambú para completar el nivel.



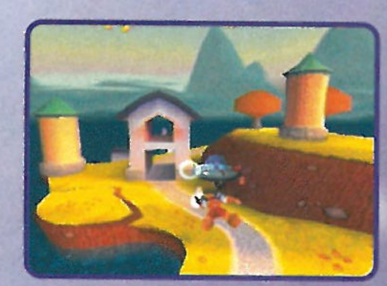


Trepa por los peldaños de la torre para poder llegar hasta Hanah. Vuelve después para descubrir otro mundo de Sparx.





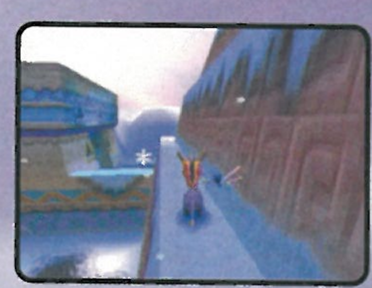




Altares Helados

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Pavos**

•**Cecil:** cuando llegues al segundo mirador, congela al pato para que te sirva de escalón y poder llegar a la escalera empinada de la derecha. Desde lo alto, vuela hasta el tejado de dicho mirador y desde allí planea hasta la plataforma con el huevo. Facilillo.
•**Jasper:** cuando te encuentres con el último mirador, sube por la rampa y vuela sobre los tejados hasta llegar a un saliente de la pirámide escalonada. Avanza con cuidado de no caerte y recoge el huevo de encima del tejado.
•**Jana:** Ahora tendrás que derretir a todos los muñecos de nieve con ayuda de los miradores. Para conseguirlo, apunta el láser a los demoníacos enemigos y síguelos mientras huyen. No pares hasta que exploten, ya que volverán a crecer.
•**Ba'ah:** en el portal de Ricachón te encontrarás con un nuevo reto que afrontar. Tendrás que meter un total de cinco gatos en la portería azul antes de que lo haga tu rival. Véncele y de esta forma el premio será para ti.



Llegarás a la zona que muestra la pantalla volando por los tejados. Avanza por la cornisa y encontrarás a Jasper.

•**Aly:** cuando visites a Bentley en su mundo, podrás acceder a este portal tan divertido. Para conseguir el »





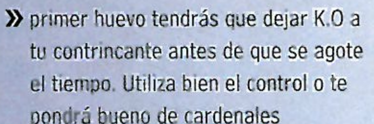


» primer huevo tendrás que dejar K.O a tu contrincante antes de que se agote el tiempo. Utiliza bien el control o te pondrá bueno de cardenales

• **Ricco:** de nuevo tendrás que enfrentarte (y derrotar, claro está) a nuestro enemigo, el yeti, aunque en esta ocasión parece que las cosas se complican un poquillo. Sólo te podemos aconsejar que tengas mucha paciencia, ya que el combate contra este enemigo se alargará a tres rounds.

• **Otros objetivos:** Paga a Ricachón 800 joyas para que abra uno de los portales mágicos y puedas conseguir así todos los huevos del nivel.

Flota Perdida



MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Caracolas**

• **Craig:** Tienes que ayudar al pirata a recuperar su tesoro, utilizando los cañones para romper los barcos. Síguele para poder recoger a tu bebé dragón sano y salvo.

• **Chad:** al lado del portal de salida encontrarás un segundo pasillo. Avanza hasta encontrar un campo de potencia que te permitirá ser inmune al líquido verde. Nada por esta sustancia hasta el final y encontrarás el huevo en una pequeña cueva.

• **Oliver:** avanza por la zona de las barcas enterradas y llegarás a uno de los portales mágicos. Entra en él para realizar otro de los súper retos a los que nos tienen acostumbrados. Encontrarás a Cazador, monopatín en mano para realizarte una oferta que no podrás rechazar; tendrás que quedar primero en la carrera contra los rinocs para ganarte el primer premio. Utiliza los turbos que obtendrás quemando cangrejos para ir más rápido... pero no abuses por que se agotan.





Utiliza el campo de potencia que hay al lado de la salida para recoger todas las joyas que hay en el líquido viscoso.

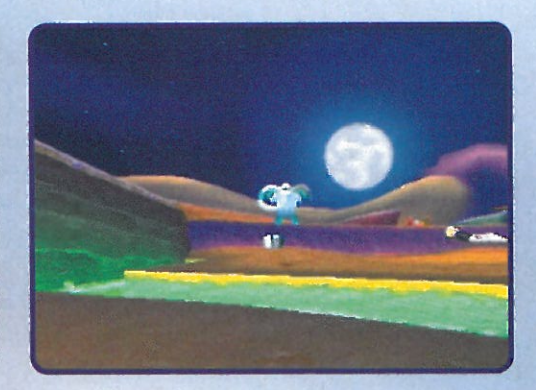
• **Aiden:** al conseguir a Oliver, Cazador te retará a una nueva carrera, esta vez contra él. Acepta su reto y ponte las pilas porque ganarle sí resultará difícil

• **Ethel:** sube por la corriente de aire que hay al lado del portal para salir del nivel. Desde arriba podrás llegar, desde una pequeña pasarela, hasta la boca que escupe esa sustancia tan... verde. Entra en el portal y destruye los submarinos con ayuda del mini torpedo; sólo deberás disparar cuando los tengas en el punto de mira. ¡Ah!, un pequeño consejo, en el momento que apuntes a uno, no lo pierdas de vista hasta que explote o perderás de nuevo su rastro.

• **Dolores:** de nuevo tendrás que deshacerte de los submarinos, aunque esta vez te costará un poquito más. Tendrás que estar atento a las minas que van soltando para no chocar contra ellas, y además tendrás que ser más rápido y afinar tu puntería. Paciencia amiguito, paciencia.

• **Otros objetivos:** Cuando consigas deshacerte de estos submarinos, utiliza el campo de potencia para ser inmune al líquido viscoso, y así de esta manera poder recoger todas las joyas que puedas.





Fábrica de Fuegos Artificiales

MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Luciérnagas**

• **Noodles:** cruza el primer puente y mira las pequeñas plataformas que hay sobre la lava. Si las sigues volando de una en una llegarás hasta el primer bebé dragón.

• **Sam:** cruza el segundo puente, gira a la izquierda y verás uno de los portales mágicos. En él, avanza por un camino lleno de rinocs. Acaba con ellos y al final del camino tendrás tu recompensa.

• **Evan:** si al cruzar el segundo puente giras a la derecha, llegarás a otro portal, pero para llegar hasta allí tendrás que planear un poco. Una vez dentro, destruye a los dos dragones alargados con la ayuda del campo de potencia. Este será uno de los retos más complicados que deberás realizar.

• **Grady:** sigue a Greta por todo el nivel para ayudarla a destruir el cohete de la bruja; así, conseguirás de esta manera otro dragoncito.

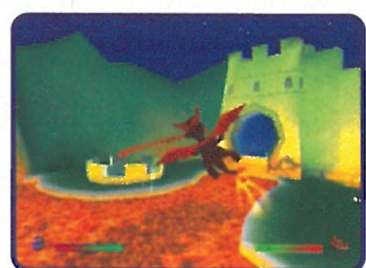
• **Patty:** la encontrarás en el portal del Agente 9. Emulando a los juegos de vista subjetiva, tendrás que eliminar a los ninjas que vayan apareciendo. Esta prueba es divertida, pero si no eres rápido de reflejos te resultará un poco complicadilla. Recuerda que puedes saltar para esquivar los proyectiles que disparen, y además puedes retroceder. Si pulsas el botón Triángulo, podrás manejar la mirilla fácilmente (es aconsejable para deshacerte de los ninjas pegados en el techo). Ahora sólo queda desearte mucha suerte.

• **Donovan:** si conseguir a Patty te resultó difícil, es que no has visto nada...¡todavía queda la vuelta! Tranquilo y sigue nuestros consejos, dispara y retrocede, dispara y retrocede. ¡Ah! y no dejes de disparar a las cajas o no dejarán de salir ninjas.


Cuando ayudes a nuestra pequeña espía podrás acceder a los cañones. Así llegarás a los sitios más lejanos rápidamente.

• **Otros objetivos:** Cuando consigas liberar al mono en el cuarto mundo, tendrás que regresar hasta aquí de nuevo para poder completar de esta forma uno de los portales.









Arrecife Encantado

MOVIMIENTOS
Volar, trepar
JOYAS **600** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Sapos**

• **Benjamín:** para conseguir este huevo, primero deberás accionar las escaleras pagando a Ricachón un "módico" precio. Avanza por la pasarela y, antes de cruzar a la plataforma con los escalones móviles, da media vuelta y entra en un pequeño agujero en la montaña; verás al bebé fácilmente.

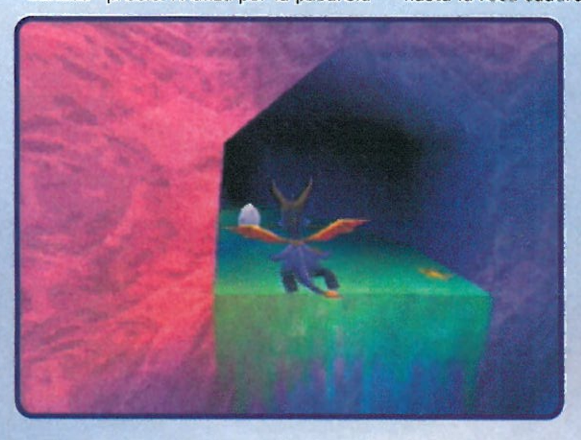
• **Moe:** cuando descubras el primer huevo, usa el campo de potencia para eliminar a los gatitos y poder planear a tus anchas. Después, trepa por la pared, vuela desde lo alto de la torre hasta la roca cuadrada, y desde la roca hasta un montículo a la izquierda, y desde el montículo hasta otra torre más pequeña en la que se encuentra el pequeño dragón.

• **Chuck:** desde lo más alto de los peldaños móviles, vuela hasta otra cueva en la roca y avanza hasta encontrar el portal mágico. En esta ocasión tendrás que ayudar a Juanito a conseguir su sueño. Planta las semillas para ir creando plataformas y así poder subir la colina. Las semillas amarillas darán una flor más pequeña, mientras que con las rojas crecerá una seta saltarina.


Tendrás que volar hasta el lugar que aparece en la pantalla para encontrar a Moe (está en la torre más alejada).

• **Shelley:** a mitad del camino te recompensarán con este precioso bebé dragón. Sigue avanzando para conseguir el anterior.

• **Sakura:** sigue al hada hasta el final del nivel. Sube por los escalones móviles; deshazte del gato que bloquea la puerta de madera y entra en la torre para usar la corriente de aire. Elimina al gatito que encontrarás arriba y el huevo será tuyo. »












» • **Abby:** Tienes que usar de nuevo la corriente de aire de la torre para conseguir llegar a la plataforma de la derecha. Avanza por el caminito y podrás llegar a uno de los mundos de Byrd. Con el pingüino en tu poder, tendrás que demostrar tus habilidades de puntería, ya que en esta ocasión tendrás que deshacerte de las brujas que merodean por la cueva (tendrás que hacerlo tres veces para que nuestro amigo se lleve al huerto al hada). Te recomendamos que utilices la vista subjetiva... será más rápido.

• **Otros objetivos:** Paga a Ricachón un total de 600 joyas para que puedas subir por las escaleras. No seas tacaño y paga, por que de otra forma no podrás seguir avanzando...tú mismo. Cuando recojas a Chuck, verás un suelo de madera. Utiliza el **Golpe de Cabeza** de Spyro en este suelo para conseguir entrar en la torre que había cerca del portal.

Autopista Panal

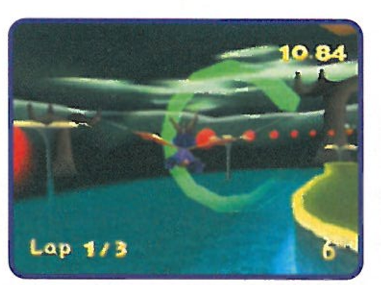
JOYAS **400** / HUEVOS **3**

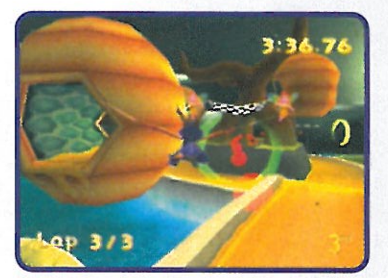
• **Chris:** consigue acabar la prueba contrarreloj en un tiempo récord y te darán al pequeño dragón. Atraviesa primero los aros de miel y los panales, después quema a las abejas y por último quema las barcas. Si lo haces dentro del tiempo establecido conseguirás el huevo.

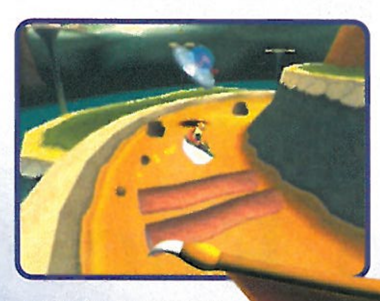
• **Henri:** consigue quedar el primero en la carrera contra los abejorros y obtendrás el huevo como primer premio. Para obtener ventaja, coge todos los turbo y quema el trasero de algún que otro insecto. Ánimo colega.

• **Nori:** para realizar la prueba de Cazador, tendrás que esperar a que lo libere la bruja. Una vez nuestro amigo esté en libertad, tendrás que ayudarle de nuevo con las ovejas marcianas. Huye para que Cazador no sea abducido, teniendo cuidado con las rocas y los troncos que hay en el río de miel. Tras esto, conseguirás a la pequeña bebé dragón.


Cuando Cazador esté de nuevo en libertad vuelve a la autopista para realizar su prueba. Estará bajo un panal.








Puesto de Bentley

MOVIMIENTOS **Empujar**
JOYAS **600** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Conejos**

• **Brian:** cuando el mini yeti lo ordene, usa el **Ataque Especial de Bentley** para lanzar la bola contra el gong. Acto seguido, cruza el puente que se ha formado y obtendrás tu recompensa...¡chupao!

• **Charlie:** tras golpear el segundo gong, empuja la caja de hierro para dejar el camino libre. Al otro lado encontrarás el huevo fácilmente.

• **Eric:** en el mismo lugar en el que se encuentra el segundo huevo, podrás ver dos cajas de hierro. Lo que tienes que hacer es empujar ambas hasta el tope para que pueda pasar nuestro amigo Bartolomeo. Después, síguele para descubrir tu recompensa.



Para poder empujar las cajas tan sólo coloca a Bentley al lado; el resto lo hará el solito.

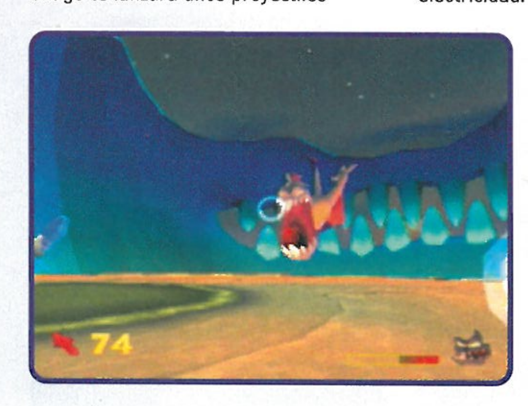
Fosa de Scorch





HUEVOS **1**
ALIMENTO **Pollos**

•**James:** tendrás que enfrentarte a otro de los monstruos de la bruja antes de que consigas pasar de nivel. Para ello, contarás esta vez con la inestimable ayuda de Bentley; nuestro amigo te lanzará unos proyectiles especiales para que de esta manera puedas acabar con el peligroso enemigo de Spyro. Estos proyectiles se disparan mejor si utilizas la vista subjetiva, tanto los rojos como los verdes. En cuanto a tu contrincante, tienes que estar muy atento a los huevos que lanza y a las bolas de electricidad. Los huevos pueden contener cuatro tipos de enemigos: cangrejos, cajas explosivas, bichos que explotan y réplicas del enemigo que salía en el primer mundo. A todos ellos podrás vencerles fácilmente usando proyectiles. Podrás atacar al jefe cuando no esté rodeado de su campo de fuerza....¡suerte chaval!







Mundo4
Montaña de Medianoche



MOVIMIENTOS
Volar, ataque cabeza
JOYAS **400** / HUEVOS **5**
ALIMENTO **Lagartos**

•**Saki:** nada más entrar en el nivel, lo que debes hacer es subir los escalones que encontrarás a la derecha de la puerta para poder llegar a una pequeña plataforma con el huevo sobre la misma.

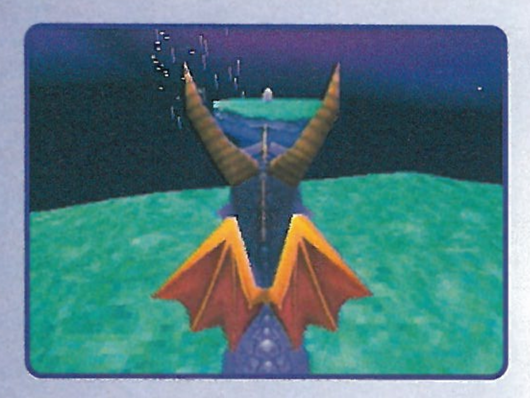
•**Maiken:** al cruzar el segundo puente podrás ver sin dificultad a uno de los ladrones de huevos con el bebé a cuestas. Corre tras él para embestirle y recuperar así el tesoro.

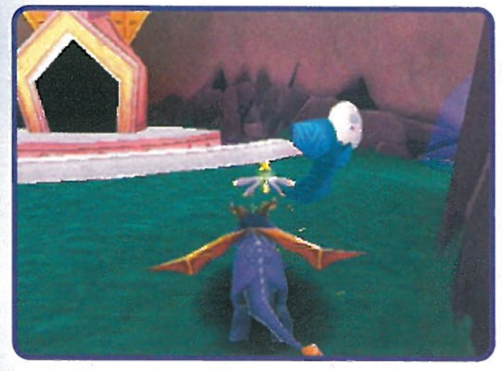
•**Billy:** tras el puente sobre el que se encontraba el dragón, podrás ver una grieta en el muro que rodea el jardín. Utiliza el **Ataque de Embestida de Spyro** para romperla y dejar al descubierto una corriente de aire. »



Al conseguir 100 huevos se abrirá el portal de la bruja, pero antes de entrar, completa los niveles que faltan.









» Vuela hasta la plataforma sin alcanzar la corriente de aire o volverás a la zona del muro. Así podrás coger el huevo que hay sobre dicha plataforma.

• **Evie:** Ahora sube por las escaleras que hay al lado de la grieta en el muro, y busca una catarata de lava. Cuando la encuentres, podrás volar hasta una pequeña plataforma, donde se encuentra este bebé dragón.

• **Buddy:** al lado de la señal de Zoe (cerca del último puente) podrás observar una torre. Entra en ella y descubrirás un suelo un tanto sospechoso; para salir de dudas tan sólo deberás utilizar el **Super Golpe de Cabeza de Spyro** para conseguir romperlo. Caerás a continuación en una pequeña sala, la cual contiene el huevo que buscabas.

• **Al:** en este nivel hay otro huevo secreto, pero no lo podrás recoger hasta que no derrotes a la bruja. Cuando lo hayas hecho, encontrarás a Ricachón sobre el mismo puente sobre el que estaba el ladrón de huevos. Habla con él para descubrir la existencia de este huevo. Para conseguirlo, tendrás que perseguir al oso como al ladrón por el nivel, salvo que cada vez que le embistas recogerás un puñado de joyas de su bolsa.

• **Otros objetivos:** Rescata al Agente 9 de las garras de Ricachón para poder contar con su ayuda en alguno de los portales mágicos. Lo encontrarás cruzando el puente de la izquierda nada más entrar en este nivel. Puede que sea un poco caro...¡1300 joyas!, pero merecerá la pena.

Islas de Cristal

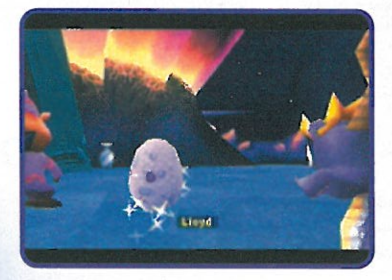
MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Tortugas**

• **Manie:** al avanzar un poco en el nivel, uno de los magos te ayudará a llegar a una puerta un poco elevada. Desde allí, podrás volar hasta una pequeña colina con el huevo en su cima. De los más facilitos de coger.

• **Lloyd:** cuando el segundo mago te ayude de nuevo, extendiendo los peldaños para que puedas subir a un lugar más elevado, descubrirás que ya estás cerca del final y que ha llegado la hora de coger tu premio. Avanza por el camino marcado, no hay más truco.

• **Elloise:** cuando llegues al final del nivel tendrás dos opciones a escoger, el camino de la derecha o el de la izquierda. Te aconsejamos que primero entres en el portal situado a la izquierda de la puerta de salida. Allí Spyro tendrá que deslizarse por una rampa de cristal, sin caerse, recogiendo todas las joyas hasta llegar al final y coger el huevo. No se puede saltar, ni disparar, ni nada; tan sólo deberás preocuparte de que Spyro no caiga al vacío.

• **Hank:** a la derecha de la salida del nivel, podrás encontrar uno de los mundos de Bentley. Entra en él y juega a cazar al topo; tendrás que golpear en la cabeza a los topos sin hacer daño a los magos, así que afina tu puntería y date prisa porque tienes un límite de tiempo. Primero espera a que asomen la cabeza, luego dales caza al salir de





Podrás abrir la caja de las joyas con ayuda del campo de potencia. Encuentra la llave sobre una de las puertas amarillas

su madriguera. Para saber si son gnomos o topos, fíjate en el tamaño del agujero que hacen; si es más grande, son los gnomos.

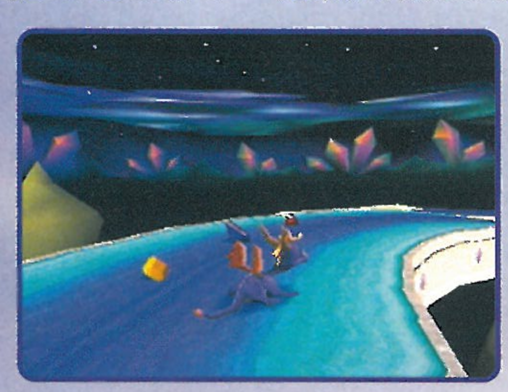
• **Max:** detrás del portal de Bentley, encontrarás un campo de potencia de supervuelo; utilízalo para alcanzar al ladrón que va en el cohete. Al igual que en las autopistas, podrás usar los turbo para coger más velocidad. ¡Al ataquer!!

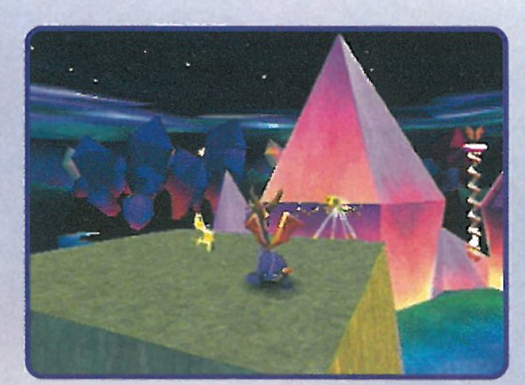
• **Grace:** tendrás que utilizar el poder de supervuelo para llegar hasta este huevo. Lo encontrarás situado encima de la primera puerta dorada, muy cerquita del principio del nivel.

• **Otros objetivos:** Tendrás que pagar a Ricachón 1000 joyas para poder cruzar el puente y seguir de esta forma avanzando. Ya sabemos que es muy caro, pero los negocios son los negocios.

Encuentra la llave del cofre de las joyas gracias al **Poder de Supervuelo**. La verás muy cerca de Grace, un poco más arriba, sobre otra de las puertas doradas.







Ruinas Desérticas

MOVIMIENTOS **Volar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Lagartos**

•Lester: tras sobrepasar la tercera parrilla, avanza por las plataformas de la izquierda hasta llegar a la cuarta, desde allí vuela hasta la mano de piedra y desde ésta a la plataforma con la caja de joyas. A continuación, vuela hasta el portal de nuestra amiga Sheila. Esta vez te tocará manejar a la canguro en un escenario muy distinto, recordando los juegos de plataformas de toda la vida. Elimina a todos los enemigos y llega hasta la mitad del camino para conseguir este maravilloso huevo de dragón.

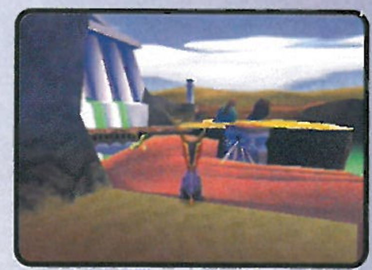
•Pete: sigue avanzando por el mundo de Sheila para obtener este bebé dragón; las cosas se complicarán un poquito, pero seguro que puedes con todos...¡ánimo!





•Marty: una vez hayas pagado a Ricachón lo que te pide, destruye dos maquinas más y entra por la puerta de la derecha antes de seguir avanzando. Allí encontrarás a la réplica de Lara Croft en forma de ratita; ella en persona te dará el huevo.

•Sadie: sigue avanzando por la puerta que ha abierto Ricachón hasta el final y entra en el agujero que hay en el suelo. Allí encontrarás otro de los portales mágicos con un nuevo reto que proponerte. Habla con Cazador para utilizar su manta y eliminar así a los tiburones. Ten cuidado, porque los rinocs te lanzarán misiles; cuando esto suceda mete el turbo para que no te alcancen. Suerte muchacho.

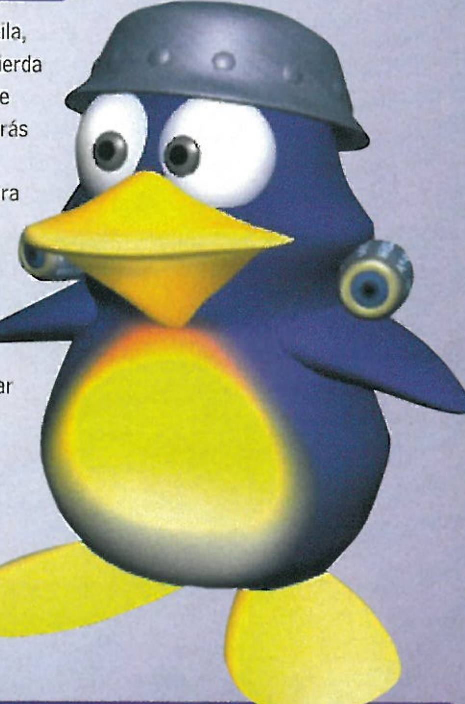


Tras salvar a Nelly, fíjate en la grieta de la pared. Embiste contra ella y avanza por el túnel para recoger la llave dorada.

•Nelly: desde el portal de Sheila, vuela a la plataforma de la izquierda para entrar en la cueva. Salta de plataforma en plataforma y podrás coger el huevo deseado.

•Andy: desde la mano de piedra que utilizaste para llegar al portal de Sheila, vuela, rodeando la montaña, hasta una pequeña plataforma situada encima del líquido verde. Desde allí podrás alcanzar el último huevo del nivel.

•Otros objetivos: Deberás pagar a Ricachón la cantidad simbólica de 800 joyas para refrescarle su deteriorada memoria y así poder acabar este nivel con éxito.

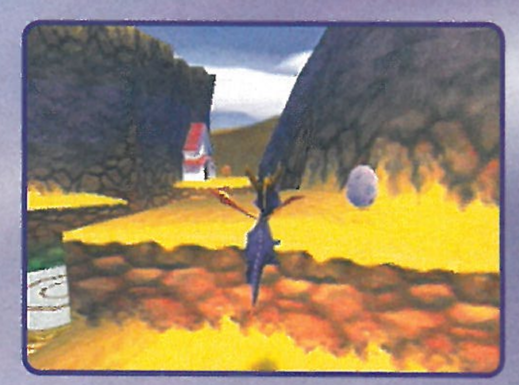












La Tumba Embrujada

MOVIMIENTOS **Volar, trepar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Escarabajos**

•**Will:** antes que nada, no te desesperes. Te encuentras dentro de una pirámide y es normal que sea laberíntica. Avanza hasta el final del nivel, recogiendo joyas, pulsando interruptores y eliminando a los enemigos para obtener el tesoro del faraón. La respuesta a la adivinanza es "un huevo".

•**Christine:** al pasar la sala de la lluvia de rocas, verás a uno de los monstruos de piedra subido en una plataforma. Lánzale una de las piedras blancas y sube hasta él para recoger a continuación el huevo.

•**MJ:** al ir avanzando por la tumba, te encontrarás con uno de los portales en lo alto de una escalera; entra en él y prepárate para otra de las pruebas de Spyro. Pero antes tendrás que resolver la adivinanza. Si no eres muy bueno en Mates, te diremos que la respuesta es 12 años. Ahora sí, si te sales del circuito, Spyro perderá vidas. Tendrás que ser muy rápido de reflejos para derrotar a tus 4 contrincantes, pero cosas más difíciles se han visto a lo largo del juego ¿verdad?

•**TJ:** acepta el segundo reto del faraón para conseguir este precioso huevo... aunque prepárate porque este será más complicado de conseguir. Tendrás que derrotar a 10 enemigos antes de que rompan tu nave.

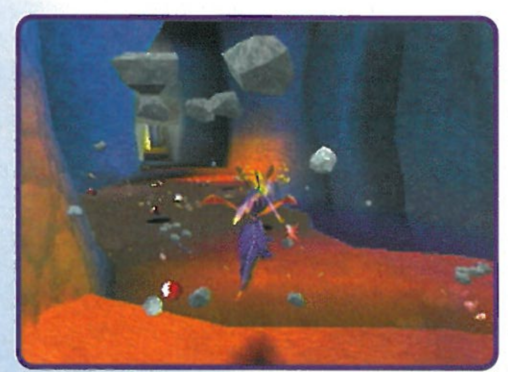
•**Roxy:** enfrente de la salida del nivel se encuentra el mundo del Agente 9. Entra en él y deja la cueva limpia de rinocs. Sólo por eso te obsequiarán con el mayor de los tesoros. ¡Por cierto! La respuesta a la adivinanza es "las huellas".

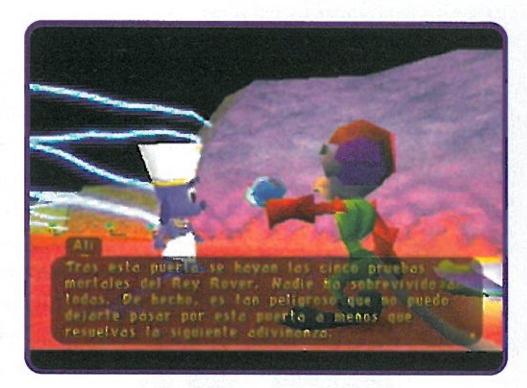


Para avanzar por este nivel tendrás que resolver alguna que otra adivinanza pero tranqui, que diremos las soluciones.

•**Malcom:** enfrente del portal del Agente 9 se encuentra otra de las rampas resbaladizas, como la del nivel anterior. Resbala por ella hasta el final sin caerte y podrás coger este huevo.







Minas de Dinosaurios

MOVIMIENTOS **Volar, trepar, nadar**
JOYAS **700** / HUEVOS **6**
ALIMENTO **Caracolas**

•**Dan:** nada más empezar el nivel fíjate en el edificio rojo que hay a la izquierda. Esta vez tendrás que arriesgar la vida de Spyro haciendo que salte hacia una plataforma oculta detrás de dicho edificio. Colócate en la esquina y planea rodeando el edificio hacia la derecha para alcanzar el huevo en un verdadero salto de fé.

•**Kiki:** tendrás que salvar al sheriff y liberarlo para conseguir este huevo. Entra en la cárcel avanzando hasta la cubeta de agua,. en frente de esta se encuentra una pared falsa, si la embistes podrás entrar dentro y obtener así tu recompensa.

•**Romey:** cuando llegues a la zona de agua, busca una grieta en las paredes y embiste contra ella. Verás una pequeña cueva con el huevo en su interior.

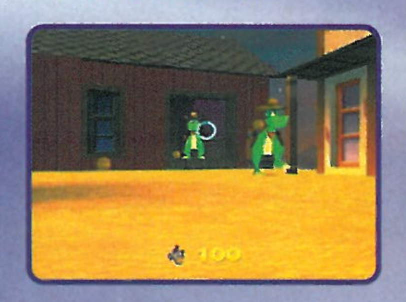
•**Sharon:** cuando salgas de la primera zona de agua, cruza el puente de madera y trepa hasta la cubeta de agua. No te metas todavía, desde allí vuela hasta uno de los mundos del Agente 9. Una vez dentro tendrás que eliminar a todos los dinosaurios siempre con vista subjetiva. Es muy parecido a los anteriores niveles del Agente 9.

•**Sergio:** después de eliminar a los dinosaurios con el Agente 9, recorre la zona cogiendo todas las joyas e investiga las casas. Dentro de una de ellas encontrarás este precioso huevo.

•**Elliot:** dentro de la cubeta de agua encontrarás uno de los portales mágicos. Entra en él para afrontar otro de los retos del juego. Tendrás que adentrarte en la corriente de agua y evitar todos los obstáculos que hay en la mina para conseguir al bebé dragón sano y salvo.



Para recoger este huevo, colócate detrás del primer edificio rojo y salta. Después vuela hacia la plataforma de la derecha.







Autopista Portuaria

JOYAS **400** / HUEVOS **3**

•Kobe: lo conseguirás si completas la prueba contrarreloj en el tiempo preestablecido. El camino más fácil será eliminar primero a las gaviotas, atravesar los arcos, quemar las langostas y eliminar a los pájaros... como siempre

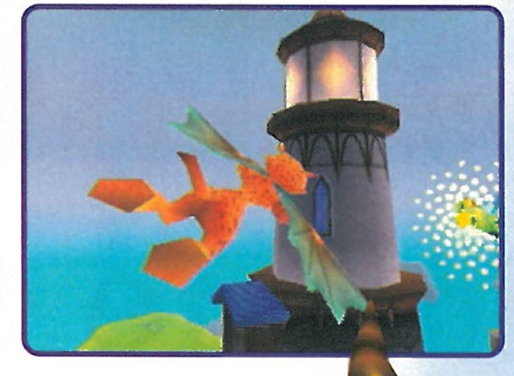
•Jessie: la conseguirás si quedas el primero en la carrera contra los patos. Sinceramente, esta autopista es mucho más fácil que las anteriores, así que no tienes excusa para no conseguir este bebé dragón.

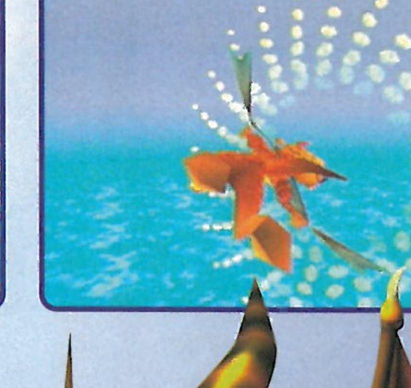
•Sara: Te encontrarás con Cazador dentro del faro. Una vez puedas controlarlo, tendrás que pasar por todos los aros verdes que va creando el ovni; si has entrenado en los niveles anteriores tanto como nosotros, no te costará demasiado esfuerzo el recuperar este huevo.



Para encontrar a Cazador y luchar por última vez contra los ovnis, busca el único faro que hay en el puerto y entra en él. No tiene pérdida.



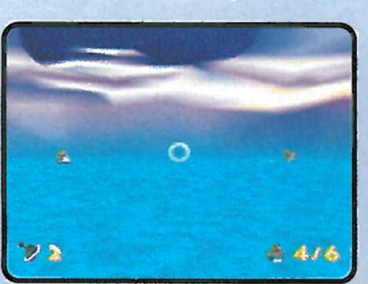




Laboratorio del Agente 9

JOYAS **700** / HUEVOS **3**
ALIMENTO **Probetas**

•Beulah: para conseguir este huevo tendrás que realizar bastantes pruebas de entrenamiento. Primero tendrás que destruir todas las dianas y los rinocs inmóviles; a continuación tendrás que destruir todas las dianas e impedir que salgan más rinocs de las salas de entrenamiento. Después dispara a los paneles de rinocs y tras esto liquidar a unos cuantos pajarracos. Tu entrenamiento se verá recompensado con uno de los bebés dragón.



Para capturar las barcas, espera a que se paren y utiliza la vista subjetiva. De este modo no se escapará ni uno... je, je.

•Rowan: tras esta prueba, vuelve a eliminar a los pájaros utilizando la mira de tu arma láser y sigue a continuación al profesor para poder deshacerte de los rinocs con armadura. Para esto, tienes que usar la munición especial. Acuérdate de recargar el arma cuando se agote.

•Tony: en la misma zona en la que se encuentra la caja con las bombas, podrás ver a la izquierda una sala cerrada con rayos láser; apunta una de las bombas al dispositivo rojo y accederás a un nuevo minijuego. Con ayuda de la mirilla telescópica de tu arma, dispara a los seis barcos que hay en el mar. El último te dará como premio el huevo de dragón.



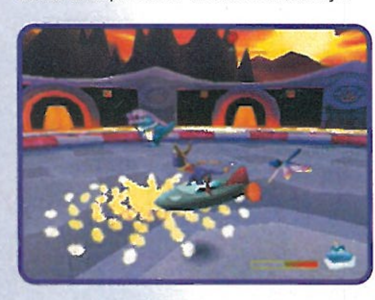


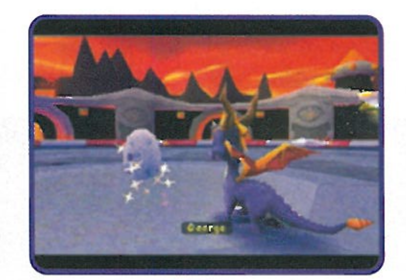
Guarida de la Bruja

HUEVOS **1**
ALIMENTO **Ovejas**

• George: ha llegado la la hora de enfrentarse por fin con la malvada bruja. Para empezar, tienes que evitar sus ataques corriendo todo lo que puedas. Después, busca los cañones que te lanza el Agente 9 para poder dispararla. Cuando hayas conseguido alcanzarla unas cuantas veces, tendrás que usar una especie de carros de combate, con los que te podrás mover y así seguir fácilmente a la bruja, para poder golpearla unas cuantas veces más. El instrumento que deberás usar será un ovni; con este objeto sí que te podrás mover libremente por todo el escenario para dar alcance a la bruja. Sinceramente, viendo lo visto podemos afirmar sin lugar a dudas, que no es de ninguna manera uno de los enemigos más difíciles que aparece en todo el juego. Los hay peores, ¿o no?









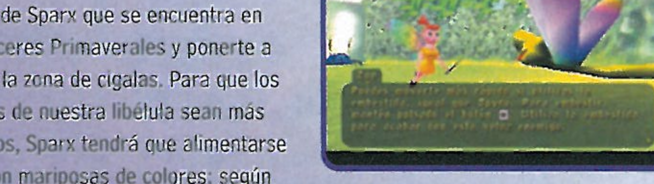
Mundos de Sparx

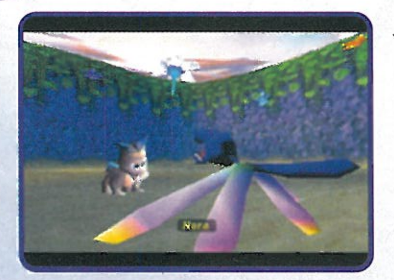
Criadero de Cigalas



JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• Nora: Tienes que entrar ahora en el mundo de Sparx que se encuentra en Amaneceres Primaverales y ponerte a limpiar la zona de cigalas. Para que los ataques de nuestra libélula sean más efectivos, Sparx tendrá que alimentarse con mariposas de colores; según sea su color, así cambiarán los ataques (se accionan pulsando X). Avanza por el pequeño mundo, buscando las llaves de colores para poder abrir las puertas que te llevarán al enemigo final. Cuando consigas derrotarle, podrás obtener el preciado huevo de dragón.

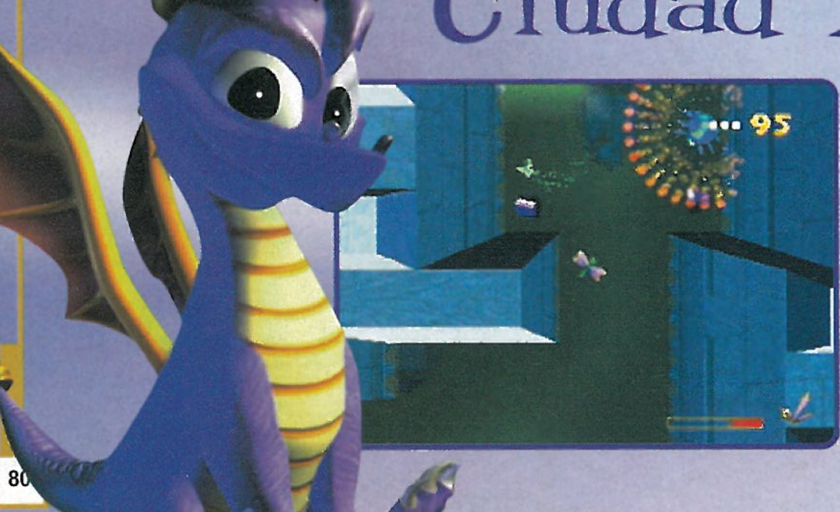




• Consejos: Las cajas cubiertas por un campo de fuerza no podrás desactivarlas hasta que no pulses un interruptor que se encuentra tras la puerta amarilla. Intenta que Sparx no coma las mariposas que le dan vida si no se encuentra herido.



Ciudad Araña



JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• Tottie: Alcanza con la libélula uno de los huevos perdidos. Tus rivales serán las arañas, de todos los tamaños. Al igual que pasaba en el mundo anterior, tienes que buscar las llaves para abrir las puertas de rayos láser hasta encontrar al enemigo final. Además, también encontrarás mariposas de varios colores con las que cambiará la munición de Sparx.



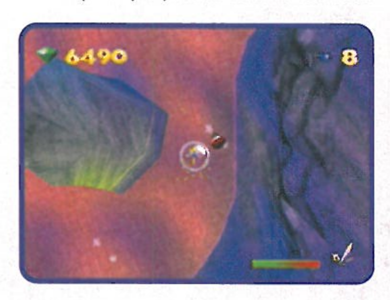
• Consejo: Al enfrentarte con el enemigo final, puedes retroceder y buscar mariposas verdes. Así la victoria será más rápida. Para desactivar los campos de fuerza que rodean las cajas de arañas, busca un interruptor verde; no están demasiado lejos.

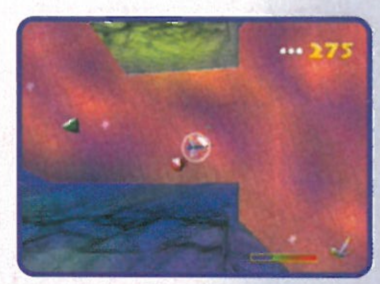
Arrecife Estrellas de mar

JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• **Ahnashawn:** Tienes que avanzar por el caminito marcado, abriendo las puertas y eliminando a los enemigos acuáticos, hasta llegar al enemigo final de este nivel. Te costará un poco vencerlo, pero tranquilo, colócate detrás de la manta acorazada y dispara siempre a su espalda (si te colocas delante la que disparará será ella). Cuando le hayas quitado aproximadamente la mitad de la vida, se dividirá en dos y los dos nuevos enemigos escupirán mantitas pequeñas que te harán la vida imposible. Busca ahora las esquinas para disparar cómodamente a tus enemigos y huye lo más rápido que puedas cuando los veas demasiado cerca (aprieta el cuadrado para conseguir correr más). Una vez te hayas dejado el pulgar pegado al botón, obtendrás tu recompensa, la cuál no será otra que el huevo perdido.





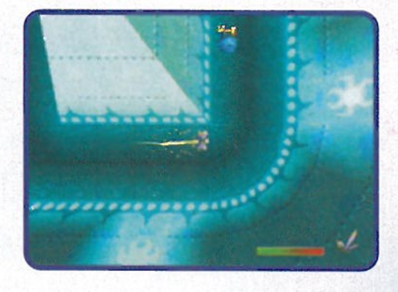




Fábrica de insectos

JOYAS **200** / HUEVOS **1**

• **Anabelle:** cuando consigas vencer a la bruja, busca el portal de Sparx en la montaña de medianoche. Como en todos los demás mundos, tendrás que conseguir las llaves para abrir las puertas y buscar las mariposas de distinto color, para conseguir distinta munición (aunque en este nivel serán un poco escasas).
Las llaves las tienen los escarabajos, así que tendrás que embestirles para poder seguir avanzando por el mini mundo. Una vez recojas todas las joyas y abras la última puerta, tendrás que enfrentarte al enemigo final, ¡un ciempiés!
Para vencerle, te daremos algunos consejos prácticos. Por ejemplo, nunca le ataques de frente, y, si lo haces, prepárate para esquivar sus rayos. Intenta pegarte a su cola y dispara mientras da vueltas sobre si mismo (supuestamente, tendrás que quedar dentro del círculo para tener todo a tiro). Cuando le quites más de la mitad de vida, el enemigo se dividirá en dos. Deberás perseguirlos muy de cerca y de uno en uno para acabar con ellos cuanto antes y conseguir el último huevo perdido.





Mundo de Bonus

Una vez hayas conseguido todas las joyas (15000) y todos los huevos (149), conseguirás que se abra en Montaña de Medianoche un nivel extra de bonus. En este nivel te esperan más pruebas con Cazador, Bianca y un nuevo enfrentamiento con la bruja. Con esto, podrás conseguir un número elevadísimo de joyas y otro huevo. Interesante ¿eh?. Pues el juego no se acaba aquí, nada de eso. Cuando hayas conseguido terminar los mundos de Sparx, fíjate en el índice que tiene tu Atlas. En él aparecerá un mensaje (aprieta cuadrado para ver puntuación); esto significa que tendrás que volver a casi todos los niveles para conseguir muchos puntos extras. Ahora te toca atreverte a destrozar el juego por completo, ¿te atreves? ¡Ánimo y a por todas, valiente!



Drácula Resurrección

Me llamo Jonathan Harker, y aún me estremezco al recordar los peligros que tuve que afrontar para salvar a mi esposa de las garras del diabólico Conde Drácula. Si te atreves, te invito a que revivas conmigo mi aterradora historia.

1 Llegada a Borgo

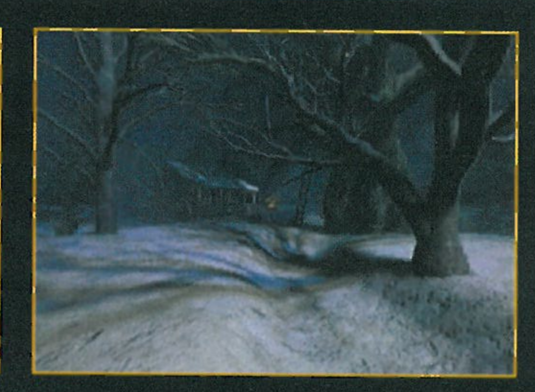
Con el frío del viaje todavía a cuestas, entré en la posada de la Corona. Allí, tras un encontronazo con unos rufianes, pregunté a la posadera y al viejo cazador sobre la manera de llegar al castillo. Gracias a ellos, supe que había un puente tras la posada que me llevaría directo a él.



Me dirigí hacia allí inmediatamente, pero nada más llegar, uno de los bandidos de la posada me bloqueó el acceso. Si quería pasar tendría que reducir al bandido, pero dada su envergadura y que yo iba desarmado, de momento no iba a ser posible. Así pues, decidí dar una vuelta por Borgo en busca de objetos que me ayudasen en mi tarea. Al hacerlo descubrí unas localizaciones tan diversas como un pozo, una casa al lado del lago (con otro bandido que también me echó), la entrada cerrada a una mina, un calvario y un cementerio. En el calvario encontré una **honda**, pero fue en el cementerio donde descubrí







el objeto más importante de todos; oculto tras una tumba de la que surgían unos fuegos fatuos, hallé un extraño **anillo** con forma de dragón que se mordía la cola. Para cogerlo tuve que excavar la tumba, teniendo para ello que coger una **azada** que vi abandonada en una esquina.

Con estos objetos en mi poder, volví a la posada para hablar de nuevo con la posadera y con el cazador. Con lo que me dijeron, tracé un plan para desembarazarme del guardián de la cabaña del lago, por lo que salí hacia allí, no sin antes coger un **telescopio** en el sótano de la posada.

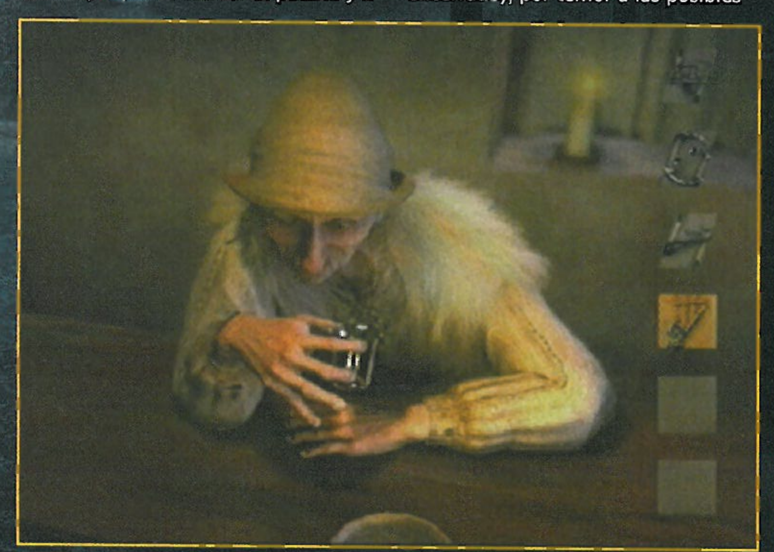
Ya en la cabaña, gire a la derecha y tomé el camino que llevaba a un árbol con una caseta encima. Subí a ella, me fijé en los pájaros que volaban alrededor del lago, y usé la honda sobre ellos. Eso distrajo al rufián de la cabaña, lo que me permitió bajar, coger un **palo** que había cerca de la entrada, y golpear con él al bandido hasta dejarlo inconsciente. Con el guardián ya fuera de combate, pude registrar el lugar a mis anchas, descubriendo una puerta (cerrada), un **cuchillo** clavado en un tonel en el embarcadero, y una **flauta de pan** oculta en el interior de un cubo.

2 Despejando el puente

Al no poder abrir (de momento) la puerta, regresé a la posada. Allí volví a hablar con el cazador, el cual me desveló la utilidad de la flauta de pan, y eso a su vez me dio una idea para eliminar al tipo del puente.

Para realizarla subí a mi habitación y empujé el arcón de la esquina hasta colocarlo debajo de la trampilla. Al terminar me puse encima, lo que me permitió ponerme al nivel de la trampilla, y descubrir un **pomo** oculto encima de una repisa. Rápidamente lo cogí para abrir la trampilla, entrando así al trastero de la posada. Desde allí me dirigí al **trípode,** y usé sobre él el telescopio para observar el puente y a su guardián. Nada más encontrarlos, toqué la flauta para atraer al rufián a la posada. Tal y como esperaba, el patán vino corriendo para ver quién tocaba, con tan mala fortuna (para él) que se colocó justo debajo de mí y del emblema de la posada. Viendo una oportunidad única de librarme de él de una vez por todas, utilicé el cuchillo sobre la cuerda que sostenía dicho emblema, lo que hizo que éste cayera sobre su cabeza.

Cuando terminé bajé de nuevo a mi habitación, donde descubrí que la posadera había cerrado la puerta de la entrada (dejándome literalmente encerrado), por temor a las posibles represalias de los hombres del conde.



Menos mal que había un hueco en el suelo de la terraza de mi cuarto, y pude salir de la posada sin problemas. Ya en el exterior, aproveché para coger a mi víctima un par de **llaves,** antes de dirigirme hacia el puente.

Por desgracia, éste se derrumbó en cuanto intenté cruzarlo, dejándome sin posibilidad de acceso al castillo. Desesperado, buscado por los hombres del conde y sin poder volver a la posada, di vueltas por Borgo hasta que llegué al pozo. Fue entonces cuando me fijé que éste tenía una verja con candado, y que »







» en el fondo no parecía que hubiera agua. Intrigado, probé las llaves que tenía. Una de ellas abrió el candado.

Así descubrí un pasillo secreto por el que avancé hasta el final, donde vi una zona a oscuras con escaleras, que daba a un balcón interior en el que se veía un **farol.** Subí por las escaleras, cogí el farol y baje para iluminar la zona a oscuras, dejando para ello el farol sobre un saliente. Así pude ver una **cuerda con garfio**, que me permitió volver a la posada escalando por el agujero por el que había salido.

De nuevo en ella, volví a hablar con el cazador y con la posadera. Ésta última me dio la **llave** de la alacena, donde encontré un viejo **diario** y un **chisquero**. Cogí el segundo y leí el primero, lo que me permitió descubrir la existencia de un pasaje secreto bajo la posada. Baje al sótano para encontrarlo, y como apenas había luz, encendí con el chisquero la vela de la ventana interior. ¡Sí! El pasaje estaba oculto en un lateral del tonel. Estaba cerrado, pero con el anillo con forma de dragón lo abrí sin problemas.

3 La mina cerrada

Avancé por el pasillo hasta llegar a una sala inmensa, que resultó ser la entrada a la mina abandonada. Busqué la salida, y tras accionar el interruptor que abría la puerta, me encontré con un camino que llevaba directo la cabaña del lago.

Recordando la segunda llave que cogí al guardia del puente, me dirigí rápidamente hacia ella, y la usé sobre la puerta que antes no había podido abrir. Efectivamente. La llave la abrió, revelando una habitación oscura en la que lo único que se distinguía eran unos barriles de los que sobresalía una **palanca.** Agarre la palanca y tiré de ella, derramando los barriles y revelando un ascensor oculto. Me metí dentro, lo accioné, y esperé a llegar a mi destino.

El viaje no fue tan placentero como había imaginado, pero llegué al final sano y salvo, que era lo que importaba. Tras explorar un poco la zona, me di cuenta que estaba en una gruta subterránea. Me dirigí a la zona de la izquierda y use la palanca sobre la cadena para tratar de provocar un derrumbamiento que fabricase un puente artificial. Lamentablemente, el derrumbe no bastó para fabricar dicho puente, pero por fortuna puso a mi alcance un **trozo de tablero**, con el que sí pude completarlo.

Ya en la siguiente sala, descubrí un montón de rocas sospechoso. Usé la palanca sobre él, y así descubrí un esqueleto y unas rejas oxidadas. Tras dichas rejas había una lámpara de aceite que encendí, ya que parecía que había algo a sus pies. Efectivamente, había un **palo** muy extraño que decidí coger y añadir a mi inventario, aunque desconocía su utilidad. Como no se encontraba al alcance de mi mano, cogí el **brazo** del esqueleto para acercarlo.

Ya con él en mi poder, baje por la rampa hasta llegar a un abismo y a un puente derruido. A primera vista el abismo parecía infranqueable, pero un segundo examen me permitió fijarme en unas cadenas cercanas por las que, usando el palo que acaba de encontrar, pude cruzar. Ya en el otro lado descendí por las escaleras





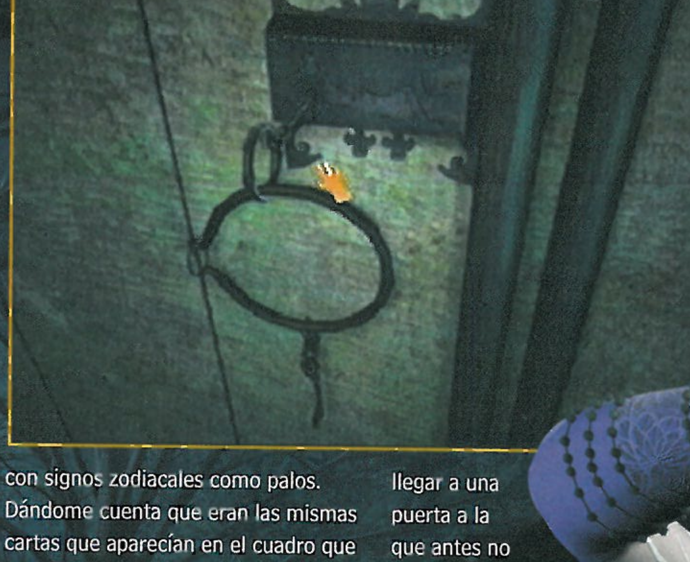


a un patio, y una vez en él seguí hasta llegar a una zona llena de vías. Seguí las de la derecha hasta llegar a una vagoneta en la que me monté, accionando la palanca que había a su lado. Mi viaje me llevó de nuevo al patio, concretamente sobre una cabaña en la que antes no me había fijado. Allí cogí un **gancho** que utilicé en la zona de las vagonetas para accionar el cambio de agujas, situado cerca de la puerta de salida. Una vez accionado, volví a montarme en la vagoneta y, tras un trayecto muy largo, llegué a otro pasadizo.

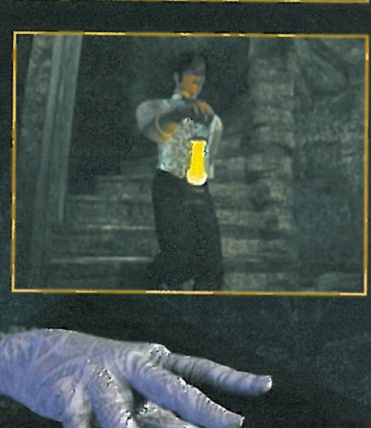
Lo primero que hice fue tomar el ramal de la izquierda, en donde encontré un extraño mecanismo que activé usando el anillo del dragón. A continuación retrocedí hasta llegar a una habitación que cruzaba sobre un foso. Por desgracia, dicha habitación era el nido de unos murciélagos que me forzaban a salir del cuarto cada vez que intentaba pasar. Menos mal que cerca de la entrada descubrí una **lampara de aceite** abandonada que, una vez encendida, arrojé sobre un barril de petróleo que se veía en el foso. Eso me permitió alejar a tan odiosos animales, y continuar sin problemas mi viaje al castillo.



4 En el castillo del Conde







Ya en el castillo, me dirigí a una esquina en donde se veía una escalera de caracol, y descendí por ella hasta llegar a una habitación oscura. En ella encendí una lámpara que vi en una columna y descubrí a Dorko, una bruja exiliada. Tras hablar con ella, se comprometió a ayudarme abriéndome la puerta superior del castillo. No obstante, me dijo que éste le estaba vedado, y que si quería más ayuda tendría que encontrar y llevarla el amuleto del dragón.

Con este fin entré en la sala central del castillo, pero nada más hacerlo, la puerta por la que entré se cerró a mis espaldas. Asustado, busqué una salida por toda la sala, pero lo único que encontré fue una **llave.**

Esforzándome por tranquilizarme, subí por las escaleras y entré por la primera puerta que vi. Tras ella me encontré con un extraño dormitorio repleto de objetos interesantes, como una **bola negra** encima de la mesa, los restos del espejo de la chimenea y un arcón. En el interior de éste último descubrí un **cuadro** y un **libro.** Éste último me llamó la atención, y al abrirlo para ojearlo, hallé una **gema** oculta entre sus páginas, que cogí sin dudarlo.

Al darme la vuelta para salir, vi una pared con manchas, que revelaban la presencia en su día de un montón de cuadros. Así mismo, también descubrí un cajón en el que había una baraja con signos zodiacales como palos. Dándome cuenta que eran las mismas cartas que aparecían en el cuadro que acababa de coger, decidí colgarlo en la pared para poder verlo mejor. En él se veía al conde Drácula sosteniendo las cartas de tres signos (capricornio, leo y virgo, me parece recordar). No obstante, aunque intuía que había encontrado la pista de algo "gordo", no sabía que hacer, así que decidí seguir la exploración del castillo. Salí por una puerta situada al lado de la que había entrado, y llegué al piso superior de una biblioteca. Desde allí, fui a la derecha y encontré un extraño mecanismo que accioné, y que alzó la gran lámpara del salón principal.

Acto seguido, volví sobre mis pasos, y utilice la lámpara como puente para llegar a una puerta a la que antes no podía acceder. Tras eso, avancé por ella hasta llegar a una puerta cerrada, que abrí con la llave que había encontrado antes en el salón central. ¡Daba al patio, hurra!

Aproveche para ir a hablar con Dorko, y preguntarla acerca del extraño orbe que tenía. Ésta me dijo que servía para abrir una puerta, pero que antes tenía que transformarlo en cristal. Tras hacerlo volví al dormitorio, puse el orbe en su sitio, y accioné en el espejo los tres signos del zodiaco que había visto en el cuadro. Al hacerlo se abrió una puerta secreta por la que me introduje. Así llegue a un pasillo en el que vi un interruptor, que accioné usando el anillo del dragón. Así descubrí un cajón secreto, en cuyo interior hallé una **daga** muy peculiar, que cogí antes de volver a la biblioteca, pero yendo esta vez por el salón central. Mi instinto me decía que tenía que haber algo más por ahí escondido. ¡Efectivamente! Entre los escombros que había donde antes reposaba la lámpara, descubrí un nicho, y en su interior un **guantelete,** que decidí incorporar a mi inventario.



5 Escapando del castillo







Ya en la biblioteca, vi varias cosas que me llamaron la atención. La primera de todas fue una insignia que se veía en una de las estanterías. Era diferente del resto, de hecho parecía que le faltaba algo. Al fijarme mejor, me dí cuenta de que lo que faltaba era la joya del libro. La puse en su lugar, pero como no parecía que pasara nada, seguí con mi examen de la habitación. Así, me fije en un reloj que estaba quieto, en un mapa con el signo del dragón que había sobre la mesa, en un extraño escritorio cerrado, y en una escalera que conducía a los libros de la filas superior. Al examinar ésta última, descubrí una **carta** de Drácula que me llenó de pavor. Si no salía del castillo antes del anochecer, ¡era hombre muerto!

No había tiempo que perder. Utilice la escalerilla para desplazarme hasta un interruptor que había al lado de la joya que acaba de colocar, y lo active. Al hacerlo salió del techo un rayo que abrió las puertas del escritorio, lo que me permitió hacerme con una **cruz,** con una **medalla** y con una **llave**. Sentí que la medalla era importante, así que se la llevé a Dorko. La bruja realizó sobre ella un ritual mágico que la devolvió sus poderes, y me dijo que la pusiera en un lugar seguro.

En ese momento, decidí volver a la zona secreta en donde había hallado la daga. Una vez allí, vi en una pared un orificio en el que podía clavar la daga. Lo hice, y la gárgola que tenía al lado abrió la boca, revelando una argolla de la que tiré con ayuda del guantelete. Nada más tirar, una columna giró 180º, revelando una capilla secreta con un orbe. Abrí el orbe con la llave, y en su interior hallé una **llavecilla** de reloj y una **gema**. Cogí los dos objetos y volví a la biblioteca, donde usé la llavecilla con el reloj. Cuando lo hice, un retrato del escritorio se dio la vuelta, dejando un hueco en el que podía introducir la medalla. Nada más terminar, oí otro ruido que venía del globo terráqueo a mis espaldas. Al parecer ahora podía usarlo. Entonces recordé el mapa encima de la mesa. Sobre él había unas coordenadas escritas (40 ,25), que reflejaban la posición de la constelación del dragón Introduje esas coordenadas en el globo, y este se abrió revelando la estatua de un dragón. Dicha estatua, tenía un orificio para introducir algo, por lo que volví a la capilla para hacerme de nuevo con la daga, y clavársela así al dragón. Nada más hacerlo, apareció otro orificio en el que había que colocar algo, por lo que opte por poner la gema que había encontrado en el orbe. Gracias a eso, descubrí un pasadizo secreto por el que llegué a un laboratorio.

En él encontré unos objetos muy curiosos: un **escrito** de Drácula sobre un aparato volador, una **botella de ácido** (al lado de un libro) y un atril con una extraña **escultura**. Cogí el ácido y la escultura, y utilicé la cruz que había encontrado en el escritorio de la biblioteca. Así, me encontré con un pequeño puzzle "lingüístico", que pude resolver fijándome en la cruz de letras que tenía delante. Al resolverlo obtuve como premio una **llave** con forma de cruz, que utilicé en el pasillo de abajo para entrar en la cripta.

Dentro vi el famoso **amuleto** del dragón, oculto tras unas rejas. Para cogerlo, utilicé el ácido de la botella, pero no acababa de ponerle las manos encima, cuando fui atacado por tres vampiresas. Menos mal que encontré una palanca a mi derecha que abrió la claraboya, dejando pasar la luz del sol y haciéndolas huir.

Apenas repuesto del asalto, avancé hacia el extremo opuesto de la cripta, y usé la llave con forma de cruz para acceder a lo alto del torreón. Allí me esperaba Dorko, la cual me entregó a Mina en cuanto la di el amuleto del dragón. Aprovechando un despiste, la bruja me encerró para entregarme al conde como "ofrenda de paz".

Por suerte había leído la carta del ingenio volador, por lo conocía una manera de escapar. Busqué por la zona hasta encontrar el interruptor del torreón, el cual abrí con el anillo del dragón y la escultura. Tras eso, corrí hacia Mina y la cogí en brazos, dirigiéndome hacia el aparato volador, y escapando en el último momento de las vampiresas. Había escapado con vida, ¡hurra!.

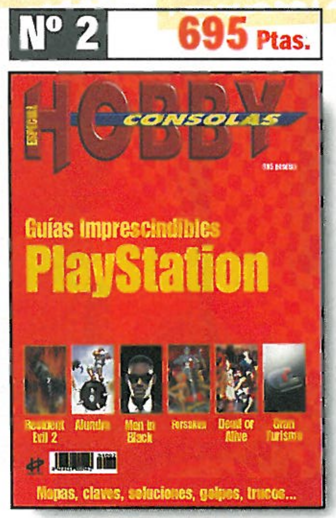




Guías Totales

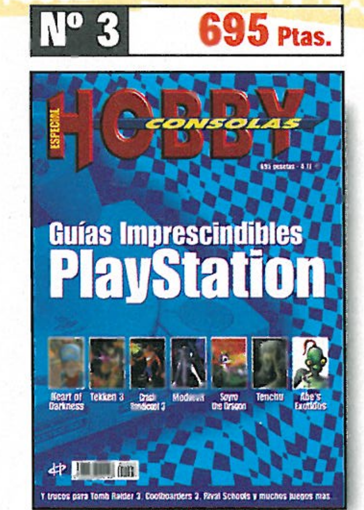
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
MEN IN BLACK
ALUNDRA
DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



TEKKEN 3
HEART OF DARKNESS
MEDIEVIL
CRASH BANDICOOT 3
TENCHU
ABE´S EXODDUS
SPYRO THE DRAGON

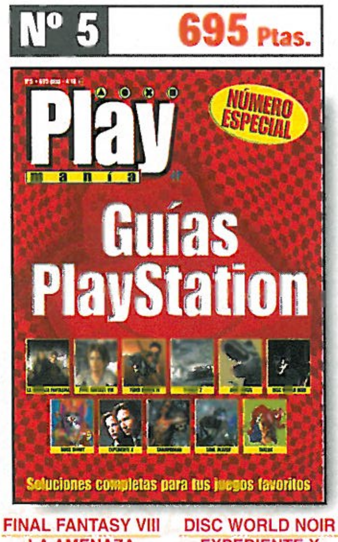
Nº 4 695 Ptas.



METAL GEAR SOLID
SYPHON FILTER
SILENT HILL
DRIVER
TOMB RAIDER III

NEED FOR SPEED IV
FIFA ´99
RIDGE RACER TYPE 4
BICHOS

Nº 5 695 Ptas.



FINAL FANTASY VIII
LA AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER IV
DINO CRISIS
SOUL REAVER
SHADOWMAN

DISC WORLD NOIR
EXPEDIENTE X
TARZÁN
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
V-RALLY 2

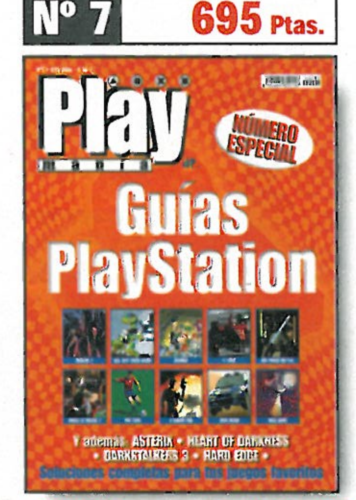
Nº 6 695 Ptas.



SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
TOY STORY 2
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION

APE ESCAPE
THEME PARK WORLD
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO 2

Nº 7 695 Ptas.



GEX: DEEP COVER GECKO
JEDI POWER BATTLES
F1 2000
A SANGRE FRÍA
HARD EDGE
HEART OF DARKNESS
FIFA 2000

DARKSTALKERS 3
MEDIEVIL 2
WILD ARMS
COLIN MCRAE
GRANDIA
AXTERIX
JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 8 695 Ptas.



SYDNEY 2000
PARASITE EVE II
RAYMAN 2
VAGRANT STORY
TONY HAWK´S 2
SPIDERMAN

TENCHU 2
COLIN Mc RAE RALLY 2.0
KOUDELKA
TOMBI! 2
CHASE THE

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 8), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío 400Ptas.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Tu objetivo en esta aventura llena de golpes y saltos consiste en ayudar a Jackie a rescatar a su abuelo. Además, deberás reunir 150 cabezas de dragón. Pero tranquilo, que con nuestra guía esta tarea te va a resultar pan comido.

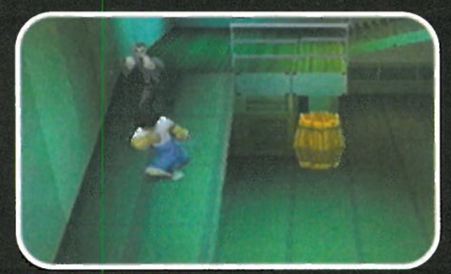
Los movimientos


Lanzar: ●


Lanzar2: ●, ▲


Lanzar3: ●, ■


Patada aérea: ✖, ▲


Patada baja: ▲, ↓


Patada rodando: R1, ▲


Patada sobre pared: Corre en dirección a una pared y presiona ▲


Puñetazo de espaldas: Colócate de espaldas a un rival y presiona el botón de dirección hacia él, al tiempo que ■


Puñetazo rodando: R1, ■


Superpatada

Chinatown

El primer nivel se desarrolla cerca del restaurante del abuelo de Jackie. En esta fase te enfrentarás con unos matones y acabarás llegando a la cocina de un Chef con malas pulgas. ¡Ah, se nos olvidaba! ...por el camino tendrás que esquivar un par de camiones.

Nivel 1

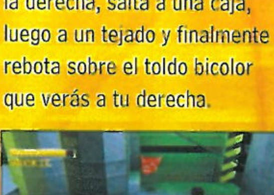


Dragón 1. Para conseguir tu primera cabeza, camina hacia la derecha, salta a una caja, luego a un tejado y finalmente rebota sobre el toldo bicolor que verás a tu derecha.



Dragón 2. Avanza hasta un callejón y verás la segunda cabeza y un matón. Mata al malo y rebota contra la pared para coger el dragón; o mueve la caja que hay al lado.

Dragón 3. Entra al edificio que custodiaba el guardia con el que peleaste para conseguir la segunda cabeza de dragón, y escala por las cajas para hacerte con la tercera.



Dragón 4. En la plataforma superior de esa misma sala se encuentra la siguiente cabeza. No toques el cable antes de cogerla, o la perderás.



Dragón 5. Sal del edificio en el que cogiste la cuarta cabeza por la ventana, sube a unas cajas, y por último salta sobre el toldo para coger esta otra.



Dragón 6. El siguiente dragón se encuentra un poco más adelante. Para hacerte con él, salta sobre un toldo y luego sobre la cornisa.

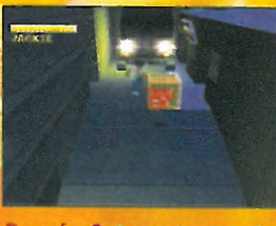


Dragón 7. Salta sobre dos toldos más y coge otra cabeza.





Dragón 8. Busca un nuevo callejón en el que un tablón de madera obstruya el paso, rómpelo de una patada y entra rodando a una nueva habitación. Ahora te encuentras en un nuevo cuarto con un par de cajas; rómpelas y encontrarás una nueva cabeza.



Dragón 9. Esta cabeza está a medio camino de la calle por la que huyes del camión.



Dragón 10. Una vez hayas escapado del camión de basura, encontrarás la última cabeza de dragón de este nivel en el callejón del fondo.



ntén presionado ▲



Superpuñetazo: Mantén ■

Nivel 2



Dragón 11. Ve a la derecha, sube por las cajas, y deslízate por el tejado para cogerlo.

Dragón 12. Vuelve a subir por las cajas y abre la puerta. Verás la cabeza al fondo.



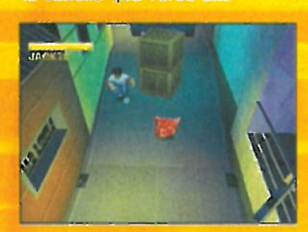
Dragón 13. Sal de la cocina y agárrate a la pasarela para subir al techo del hotel.



Dragón 14. Salta a unas escaleras de incendio y coge la cabeza que verás allí.



Dragón 15. Baja de las escaleras, camina hacia el cubo de basura que verás a la izquierda, y rómpelo.



Dragón 16. Avanza hasta ver a un matón huir de ti. Síguelo, y prepárate para coger otra cabeza huyendo de un camión.



Dragón 17. Deslízate por el tejado y coge la cabeza.



Dragón 18. Desciende por este otro tejado para cogerla.





Dragón 19. Rompe los tablones y entra por la puerta. Llegarás al tejado de enfrente de la cabeza 17. Rompe el barril.



Dragón 20. Deslízate por el tejado y coge la última cabeza de dragón.

Nivel 3



Dragón 21. Está cerca de unas cajas que hay en la pantalla del inicio. Salta con cuidado sobre los quemadores para que Jackie no se caiga dentro y se chamusque.



Dragón 22. Sal de la sala del principio y salta encima del bloque de la izquierda. Luego, salta a la izquierda, coge la cabeza, y rebota en la pared para volver encima del bloque.



Dragón 23. Para coger la siguiente cabeza tienes que saltar sobre dos toldos. Procura no caerte, o tendrás que retroceder hasta el bloque de antes para volver a saltar.



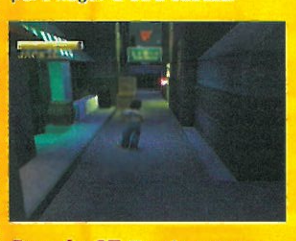
Dragón 24. Sigue saltando toldos y cogiéndote a cornisas para llegar a otra cabeza.



Dragón 25. Sube a este tejado y deslízate por él para coger la cabeza del dragón.



Dragón 26. Entra en el garaje, ve al fondo y rompe el barril para coger otra cabeza.



Dragón 27. Tras la escena en la que Jackie esquiva el coche, salta sobre las cajas del fondo y agárrate a la cornisa. Luego, súbete y coge la cabeza.



Cabeza Dorada 1. Para conseguir la primera de las cabezas doradas, avanza por la pasarela en la que encontraste la cabeza anterior.



Dragón 28. Este dragón se encuentra tras la ventana que te lleva al camión. Es muy difícil verlo, pero créenos: está ahí esperándote.



Claqueta 1. Se encuentra en la misma sala que la cabeza anterior, pero en el inicio. Para cogerla, entra por la puerta del piso de arriba y rompe la caja.





Dragón 29. Está detrás del cartel que se ve en la calle.



Dragón 30. La encontrarás poco antes del final del nivel.

Jefe Final: Chef



La mejor táctica para derrotarle es esquivar su golpe más potente: un salto por el cual rebota toda la sala en la que estáis luchando. Para ello, salta al mismo tiempo que él. A nivel ofensivo, lo mejor que puedes hacer es golpearle con patadas, y a poder ser por la espalda. Sí, sabemos que no es una táctica muy deportiva, pero sí bastante eficaz.

Waterfront

Este nivel, que en su mayor parte se desarrolla en un muelle, está repleto de marineros con muy malas pulgas. Además tendrás que escapar de un tren y derrotar a un corpulento gigantón que responde al nombre de Barney.

Nivel 1


Dragón 31. Se encuentra nada más subir las escaleras.


Dragón 32. Sube a las cajas y luego salta a la tubería.


Dragón 33. Sal de la sala y súbete encima de esas cajas.


Dragón 34. Entra en la habitación, mueve la caja con la flecha dibujada, salta al nivel superior y rompe la caja para hacerte con la cabeza.


Claqueta 2. Rompe la caja mientras esquivas el péndulo.


Dragón 35. Desciende del piso en el que cogiste la claqueta, empuja la caja, sube a la plataforma y esquiva el obstáculo pulsando R1.


Dragón 36. Avanza por el único camino posible hasta que llegues a la cornisa donde te espera la siguiente cabeza.

Dragón 37. Para llegar a esta cabeza tendrás que esquivar varias cajas que están suspendidas en el aire.


Dragón 38. Sal del cuarto anterior. Tras pelear con unos cuantos marineros podrás cogerla tranquilamente.


Dragón 39. Esta cabeza está cerca de la vía férrea. Cógela cuando pases al lado huyendo del trenecito de marras.


Dragón 40. Rompe la caja que hay cerca de las escaleras para coger la última cabeza del nivel.

Nivel 2


Dragón 41. Corre, agarra la tubería y salta con impulso.


Dragón 42. Ve a la derecha, tira la valla y coge la cabeza.

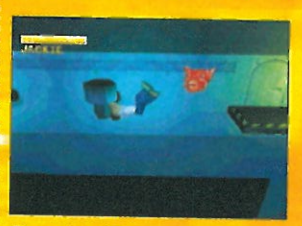

Dragón 43. Esquiva las aspas giratorias y avanza hasta encontrar la cabeza.


Dragón 44. Cruza las dos plataformas móviles. Si fallas, mueve la caja y salta de nuevo.


Dragón 45. Para coger esta cabeza, rueda debajo de la red.


Dragón 46. Ve arriba, evita la caja y rompe las papeleras.


Cabeza Dorada 2. Vuelve sobre tus pasos y salta a la cornisa que hay cerca de la caja que acabas de esquivar. Una vez hayas entrado en la zona secreta, rompe la caja para cogerla.


Dragón 47. Salta de tubería a tubería y luego a la cornisa.


Dragón 48. Salta de muelle a muelle esquivando las cajas.


Dragón 49. Salta la valla y coge la cabeza de dragón.


Dragón 50. Cógela antes de que el muelle se derrumbe.

Nivel 3



Dragón 51. Avanza, esquiva la caja y salta encima del pilar.



Dragón 52. Ve encima de las cajas, y salta hacia la tubería.




Dragón 53. Para coger esta cabeza, salta a la cornisa.



Claqueta 3. Justo debajo de la plataforma de la anterior cabeza, hay una claqueta. Si la coges ganarás una vida extra.



Claqueta 4. Sal de esa sala y dirígete hacia la izquierda para coger otra claqueta, y conseguir así una vida más.



Dragón 54. Vuelve sobre tus pasos, salta al pilar, rebota en la pared, agárrate al borde, sube a la sala y rompe la caja.



Dragón 55. Sal, salta sobre tres pilares y rompe la caja que encontrarás en la cornisa.



Dragón 56. Avanza, esquiva dos cajas, agárrate a la tubería y coge impulso antes de saltar.



Dragón 57. En la habitación llena de escaleras mecánicas, avanza por ellas hasta el final.



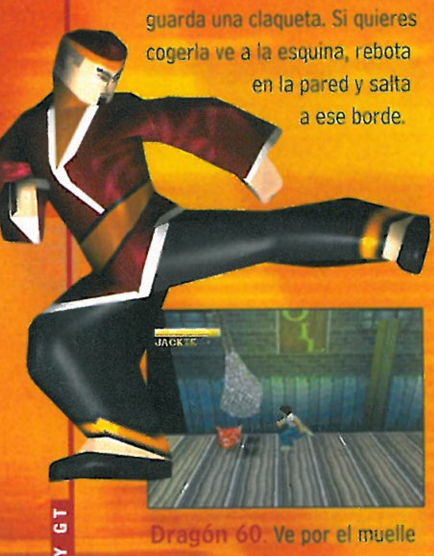
Claqueta 5. Esa sala también guarda una claqueta. Si quieres cogerla ve a la esquina, rebota en la pared y salta a ese borde.



Dragón 58. Deslízate por la rampa y verás otro tren que te persigue. Huye de él y pulsa R1 para coger la cabeza que hay debajo de unas cajas.



Dragón 59. Sigue huyendo del tren hasta llegar a una plataforma a la izquierda. Encima de ella verás la siguiente cabeza de dragón.





Dragón 60. Ve por el muelle que se derrumbará según pases, y rueda bajo la red.

Jefe Final: Barney



Cuando conozcas a Barney te darás cuenta que es un tipo muy corpulento, que te dará una paliza si se te pones delante. Para ganarle debes situarte detrás de él y golpearle con los combos más largos, y esquivarle usando el botón R1. A todo esto, no olvides recoger los power-ups que están encerrados en las distintas cajas de la habitación en la que peleáis.

Sewer

Ahora tocan las alcantarillas, donde deberás enfrentarte a unos extraños enemigos, montar en varios trenes y pegarte con un mimo y un payaso.

Nivel 1



Dragón 61. Rebota sobre la pared para coger la cabeza de la pantalla del inicio.




Dragón 62. En la alcantarilla, salta las plataformas móviles y coge la cabeza de dragón.



Dragón 63. Avanza hasta la rampa y deslízate por ella.



Dragón 64. Rebota por los muros hasta llegar a la cabeza.



Dragón 65. Deslízate bajo el gas apretando la tecla R1.



Dragón 66. Salta sobre los maderos que flotan en el agua.



Cabeza Dorada 3. Quédate en los últimos maderos y rebota contra las paredes.



Dragón 67. Ve hasta donde cogiste la cabeza 66, sube las escaleras y rompe la caja.



Dragón 68. Encontrarás esta cabeza poco después de haberte subido al tren.

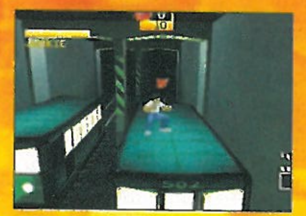


Dragón 69. Para conseguir la siguiente cabeza, salta sobre el próximo tren.



Dragón 70. La verás al final del trayecto. Para cogerla, deberás rebotar en la pared.

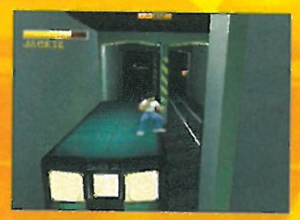
Nivel 2



Dragón 71. Monta en el tren de la derecha, esquiva algunos obstáculos y coge la cabeza.



Dragón 72. Sube al tren de la izquierda y coge el dragón que pronto verás aparecer.



Dragón 73-74. Vuelve al tren de la derecha y coge otra cabeza, que vale por dos.



Claqueta 6. En el tren de la izquierda, justo delante de una viga, hay otra claqueta.



Dragón 75. Encontrarás La siguiente cabeza de dragón en una pasarela al final del viaje.



Dragón 76. La verás tras una escena. Para llegar a ella, salta sobre los maderos flotantes.



Dragón 77. Baja la rampa y coge el dragón tras la columna.

Dragón 78. Esquiva el aspa y salta sobre la madera flotante para coger la cabeza.



Dragón 79-80. Ambas están en la misma habitación, una con muchos tabiones flotantes. Aún así, salta con cuidado y no trates de cogerlas de seguido.

Nivel 3



Dragón 81 y **Claqueta 7**. Ve hacia la izquierda, rebota contra la pared y agárrate a la pasarela para coger a ambos.



Dragón 82. Ve a la izquierda hasta ver la cabeza enfrente del ventilador, y espera a que éste se pare para cogerla.



Dragón 83. Desciende por la rampa y recoge la cabeza de dragón que verás detrás de la viga de la derecha.



Dragón 84. Avanza hacia la derecha hasta dar con unas escaleras, súbelas y salta sobre la rampa de la derecha.



Dragón 85 y **Claqueta 8**. Esta cabeza se encuentra justo a la derecha de la anterior, pero antes de cogerla ve a por la claqueta. Para ello baja las escaleras, ve a la izquierda, sube las siguientes escaleras que verás y rompe la caja gris que encontrarás allí.



Dragón 86. La siguiente cabeza la encontrarás subido en el tren, justo tras una señal.



Dragón 87. Esta otra se encuentra al final del trayecto del tren de la izquierda.



Claqueta 9. Sube al tren de la derecha, y luego al otro que va a la izquierda, para coger esta claqueta.



Dragón 88. Salta de nuevo al tren de la derecha.





Claqueta 10. Sigue en el tren en el que cogiste la cabeza 87, y al cabo de un rato encontrarás una nueva claqueta para tu colección.



Dragón 89. Salta al otro tren.



Dragón 90. Esquiva varios obstáculos, y salta a la izquierda para coger la cabeza.



Claqueta 11. La encontrarás al final del viaje, y te será muy útil para la pelea con Clown.



Jefe Final: Clown. Este payaso tiene un mimo para ayudarle en la tarea de "darte la del pulpo", así que lo que primero que debes hacer es derrotar al mimo y luego centrarte en el payaso. Si no lo haces, el mimo podrá agarrarte y dejarte a merced del payaso. Cuando te pegues con este último recuerda que, como siempre, es mucho más fácil derrotarle si le atacas por la espalda, y que en esa sala hay objetos con power-ups.

Roof top

Ha llegado la hora de saltar por los tejados. Jackie tendrá que deslizarse por varias azoteas para llegar a su casa, procurando no quemarse con las chimeneas y eliminando a un helicóptero y a un jefe final un tanto pasado de moda.

Nivel 1



Dragón 91. Sube al tejado más alto y espera a ver como un helicóptero ilumina una chimenea. Rómpela y coge la cabeza que verás aparecer.



Dragón 92. Sube al tejado de un piso cercano y salta hacia la cabeza, ya que parte del suelo se desplomará en cuanto lo pises.



Dragón 93. Salta sobre dos plataformas, coge la cabeza, y rebota contra la pared de enfrente para poder subirte al balcón del piso de arriba.



Cabeza Dorada 4. Abre la puerta, entra en la habitación, mata a los malos y sal a la terraza. Ya allí, rompe el cajón para coger la cabeza dorada.

Dragón 94. Camina hasta el andamio y espera hasta que descienda a la altura de la cabeza de dragón.

Dragón 95. Continúa por otro andamio, y luego salta sobre esa plataforma.

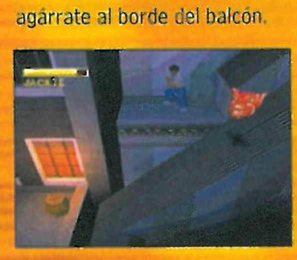
Dragón 96. Sigue todo recto, cruza de un salto la calle y agárrate al borde del balcón.



Dragón 97. Continúa en esa dirección y salta dos cornisas para llegar a la cabeza.



Dragón 98. Persigue al ninja que te lanzará el cubo. En el camino verás esta cabeza.



Dragón 99. Salta al asta de la bandera, y desde ahí hacia el edificio, para coger en el tejado la novena cabeza.



Dragón 100. Salta al edificio y rebota contra la pared. Así te podrás agarrar a la cornisa de suelo negro y coger la cabeza.



Claqueta 12. Esta claqueta se encuentra en la misma pasarela que la última de las cabezas de este nivel.

Nivel 2

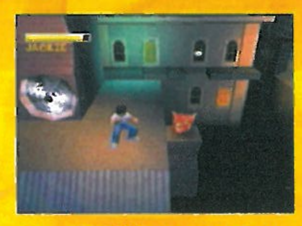
Dragón 101. Súbete al ascensor y espera a que llegue al piso superior. Una vez ahí, salta a la izquierda para coger la cabeza.



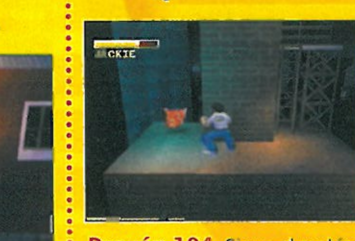
Claqueta 13. Móntate de nuevo en el ascensor y ve al primer piso. Ahora cruza la puerta de la derecha para coger la claqueta.



Dragón 102. Agárrate al asta de bandera y balancéate hasta llegar a la cabeza.



Dragón 103. Rompe el item parecido a una chimenea para coger esta cabeza.



Dragón 104. Sigue al matón que huirá en cuanto te vea hasta encontrar una escalera. No la subas todavía, y rompe el cubo de basura de al lado.



Dragón 105. En el tejado con dos ninjas, rebota en la caseta para llegar al de enfrente, salta al asta, y luego al tejado de al lado para coger la cabeza.



Dragón 106. Ve a la derecha hasta el tejado, y rompe los barriles para coger la cabeza.



Claqueta 14. Ve a la derecha y rompe la caja para coger otra valiosa claqueta.



Nivel 3



Dragón 107. Avanza hasta el tejado con tres ventiladores y una cabeza. Para llegar a ella, camina en sentido opuesto al del chorro de aire que sueltan.



Dragón 108. Avanza por el único camino posible hasta encontrarte varios andamios que deberás saltar.



Dragón 109. Desciende del andamio y ve hacia la derecha hasta encontrar la siguiente cabeza de dragón.



Dragón 110. Cuando cojas la cabeza anterior verás una plataforma. No bajes por ella. En su lugar, desciende por el tejado en busca la última cabeza de este nivel.



Dragón 111. Deslízate por el tejado, salta, agárrate al asta, y salta al toldo de la cabeza.



Dragón 112. Desciende por los toldos hasta llegar al que contiene la siguiente cabeza.



Dragón 113. Prosigue tu avance saltando sobre tres plataformas-trampa.



Dragón 114. Sigue tu viaje hacia la derecha, y salta los dos próximos andamios.



Claqueta 15. Cerca del dragón 114 hay una escalera. Súbela y recoge la claqueta.



Dragón 115. Entra a la sala, sal por la puerta de atrás, y coge la cabeza sobre el asta.



Claqueta 16. Avanza hasta ver la claqueta que hay debajo de esta columna.



Dragón 116. Camina hasta descender por un tejado. En el descenso hallarás la cabeza.

Dragón 117. Desciende usando los toldos para parar la caída, y avanza hasta encontrar unos ventiladores. Una vez allí, ve hacia la derecha hasta encontrar unas plataformas que se derrumbarán en cuanto las pises, así que lo mejor que puedes hacer para coger la cabeza es saltar de plataforma en plataforma con la mayor celeridad posible.



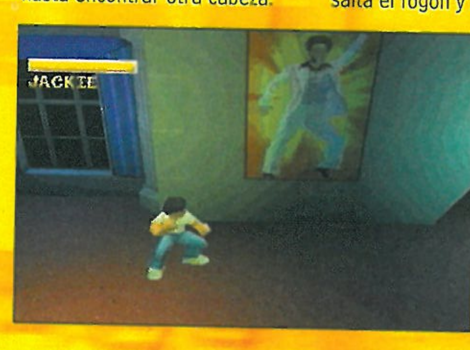

Dragón 118. Ve a la derecha hasta encontrar otra cabeza.



Dragón 119. Sal de la sala, salta el fogón y sube la rampa.



Dragón 120. Avanza a la derecha hasta ver la cabeza.



Jefe Final: Disco. La principal dificultad que presenta este jefe es su velocidad. Atácale con patadas normales y con la rodante, y ten paciencia, porque con Disco el truco de colocarse detrás no da mucho resultado. No olvides romper los amplificadores para conseguir power-ups.

Factory

¡Por fin! Ya has llegado a la fase en la que encontrarás al abuelo de Jackie. Bueno, esa es la buena noticia. La mala es que hasta que llegues a él tendrás que saltar montones de plataformas, combatir a infinidad de enemigos y acabar con Dante, un jefe final muy duro de roer.

Nivel 1



Dragón 121. Avanza hasta el puente que se abre y se cierra, y crúzalo para coger la cabeza.



Dragón 122. Persigue al ninja hasta que encuentres la segunda cabeza de dragón.



Claqueta 17. Entra en el edificio, salta un par de pasarelas y coge la claqueta con cuidado para no caerte.



Dragón 123. Está en el mismo pasillo que la claqueta anterior. Ten cuidado al saltar, y apunta bien para cogerla.



Dragón 124. En la sala de las cintas avanza y déjate caer por la primera. Luego sigue hasta llegar a una plataforma. Una vez allí, rompe la papelera que verás y coge la cabeza.



Dragón 125. Tras la escena en la que Jackie elimina a un enemigo, camina hacia la izquierda y rompe ese bloque negro que se distingue en la pared para coger el dragón.



Dragón 126. Sigue hasta llegar a otra sala con varias plataformas, y salta sobre ellas para llegar a la cabeza.



Dragón 127. La cabeza está bajo el ascensor. Salta sobre él y tírate rápidamente por el hueco para poder cogerla.



Dragón 128. Cuando llegues a una habitación con una cinta transportadora tendrás que esquivar tres cubos y saltar a por la cabeza.



Dragón 129. Avanza hasta llegar a la habitación con dos plataformas y la cabeza.



Dragón 130. Está cerca de una plataforma que se caerá en cuanto la pises. Cógela golpeando el tablón de madera y deslizándote presionando R1.

Nivel 2



Dragón 131. Camina hasta llegar a una pantalla con dos pasarelas y dos cajas. Salta sobre la segunda pasarela.



Dragón 132. Ve a la cornisa con el rival de espaldas. ¡No le ataques! Rebota en la pared de detrás y sube a otra cornisa.



Dragón 133. Cuando llegues a la valla, rómpela y avanza por la pasarela estrecha hasta que veas la cabeza de dragón.



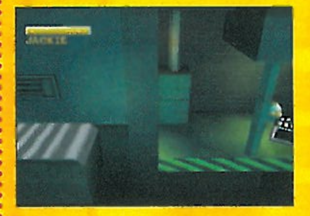
Claqueta 18. Esta claqueta se encuentra en otra pasarela cercana a la anterior cabeza.



Dragón 134. Avanza hasta las plataformas. La segunda te subirá cerca de la cabeza.



Dragón 135. Desciende en el ascensor y ve lo más rápido que puedas a la izquierda.



Claqueta 19. Está en la caja gris que hay un poco antes de llegar a la siguiente cabeza.



Dragón 136. Tras la escena, ve a la izquierda y rompe la parte de muro de distinto color.



Dragón 137. Se encuentra en una plataforma a la que accederás con un simple salto.



Dragón 138. En la sala con dos adversarios, acaba con ellos y sube por el hueco para encontrar la cabeza de dragón.



Dragón 139. Avanza por una habitación llena de plataformas hasta encontrar la siguiente cabeza de dragón rojo.



Dragón 140. Avanza por el único camino que hay hasta dar con el último dragón que oculta este nivel.

Nivel 3



Dragón 141. Está en una habitación con dos puentes levadizos y una plataforma.



Cabeza Dorada 5. Está en una habitación secreta tras una cinta, y con la entrada tapada por un bloque de madera.



Dragón 142. Avanza hasta encontrar, tras una valla, la segunda cabeza de dragón de este nivel tan enrevesado.



Claqueta 20. Encontrarás la claqueta en el interior de una caja gris que hay entre dos cintas deslizantes.



Dragón 143. Camina hasta el fondo de esta habitación y recoge la cabeza que se ve encima de esta rampa.



Dragón 144. Cuando llegues a esta plataforma, cuélgate del borde y tírate a la de abajo para poder coger la cabeza.



Dragón 145. Empuja un vehículo y quedará visible el hueco en el que está escondida la siguiente cabeza de dragón.



Dragón 146. Tras la escena en la que Jackie huye por la ventana, te quedarás cerca de una papelera. Rómpela.



Dragón 147. Camina hasta esquivar el cajón móvil, rompe la caja y el panel de la pared y coge la nueva cabeza.



Dragón 148. Cuando llegues a esa terraza, camina hacia la valla y rómpela para saltar a un fogón que se encuentra inactivo, y poder así coger la cabeza de dragón.



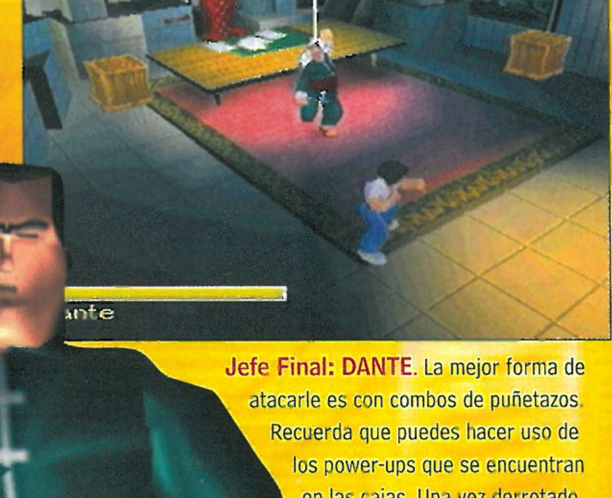
Dragón 149. Esta cabeza se encuentra encima de un fogón. Ten cuidado con las llamas al saltar, pero recuerda que es mejor quemarse y perder algo de vida que caer al vacío.



Dragón 150. ¡La última cabeza de dragón! Al igual que la 148, se encuentra sobre una chimenea inactiva, por lo que no tendrás ningún problema para poder cogerla.



Todas las cabezas. Si consigues todas las cabezas, liberarás un nuevo nivel y una entrevista a Jackie.



Jefe Final: DANTE. La mejor forma de atacarle es con combos de puñetazos. Recuerda que puedes hacer uso de los power-ups que se encuentran en las cajas. Una vez derrotado, Dante saltará sobre su escritorio y te lanzará montones de bolas de fuego. Cuando eso ocurra, lo único que tendrás que hacer es subirte a la mesa y golpearle una vez más.

Saolin Temple

Nivel Extra

Si llegas al final con todos los dragones ganarás dos bonos: un nivel extra e imágenes del "making of" del juego, con una entrevista a Jackie.

La entrevista: Es un vídeo que, por desgracia está en inglés, en el que Jackie cuenta sus impresiones sobre el juego. A nivel lúdico no aporta nada, pero tiene su atractivo para seguidores de este divertido actor.





Shaolin Temple: En este nuevo nivel debes buscar la entrada al templo (no tiene pérdida) y, una vez allí, machacar a todos los rivales que te encuentres. Como puedes ver, es un nivel perfecto para practicar golpes.











FRONT MIS

HOY POR HOY, ESTE TÍTULO DE SQUARE ES EL MEJOR RPG DE TABLERO QUE NOS PODEMOS ENCONTRAR EN EL MERCADO. BAJO SU APARENCIA SENCILLA, OCULTA UN MONTÓN DE OPCIONES TÁCTICAS QUE EN PRINCIPIO SÓLO DESCUBRIRÍAN LOS APASIONADOS DEL GÉNERO. PARA QUE ESTO NO PASE, TE HEMOS PREPARADO ESTA MINIGUÍA QUE TE MOSTRARÁ, A MODO DE CONSEJOS, LOS SECRETOS DEL JUEGO Y TE PERMITIRÁ AFRONTAR CON ÉXITO SUS MISIONES.

1.- DOS HISTORIAS

Al poco rato de comenzar la aventura, Kazuki (el personaje principal), deberá contestar a una pregunta de Ryogo (su amigo del alma). Según la respuesta que dé, el juego transcurrirá por unos u otros derroteros, ya que aunque Ryogo será tu compañero contestes lo que contestes, el resto de la aventura cambiará. La pregunta que hace Ryogo a Kazuki es si está dispuesto a acompañarle en un viaje que debe hacer al área residencial de Okinawa. Si Kazuki dice sí accederás a la historia de Emma y si dice no a la de Alisa. Básicamente, estas historias se diferencian en la trama, en la dificultad, en el final y en la duración. Así las »



SION 3





» cosas, la historia de Emma es la que tiene más batallas, si bien es la más fácil, mientras que la de Alisa es más corta, tiene el final más triste y la dificultad es mucho mayor. Nuestra recomendación es que juegues primero con la versión de Emma y, una vez terminada ésta, empieces la de Alisa. De esta forma sacarás un mayor provecho al juego. El argumento de las dos historias es el siguiente:

HISTORIA DE EMMA.

Al acompañar a Ryogo en su viaje al área residencial de Okinawa, Kazuki decide ir a investigar una explosión que ha habido cerca de la zona en la que vive su hermana Alisa. No obstante, al llegar a la zona accidentada un guardia no le deja proseguir su viaje, por lo que el protagonista acaba en un bar. En él conoce por pura casualidad a Emma, la joven creadora de una potentísima bomba llamada MIDAS, que ha sido robada por unos militares sedientos de poder. De hecho, han sido ellos los responsables de la explosión al intentar crear una copia de MIDAS. Aterrorizados por la potencia del temible artefacto, Kazuki, Emma y Ryogo deciden aliarse para destruir la bomba.

HISTORIA DE ALISA.

En esta historia se repite el incidente de la bomba, pero en esta ocasión Kazuki y Ryogo son apresados por el ejército por introducirse en una zona militar restringida, junto a la hermana del primero, Alisa. Por suerte para ellos un espía llamado Liu les liberará poco después. Éste les pondrá al corriente de MIDAS y del peligro que esta conlleva para la paz mundial, y les enrolará en un sin fin de aventuras por todo el mundo en busca de la dichosa bomba.





2.- ACTION POINTS

Los action points (AP) son los puntos que usan los Wanzer para moverse, realizar ataques y desarrollar toda clase de habilidades especiales. Al principio tenemos muy pocos, pero su número va creciendo a medida que los personajes ganan experiencia luchando contra las unidades enemigas.

Todas las armas del juego tienen un coste en APs que debemos conocer si queremos contrataatacar al enemigo en su turno. Y es que, aunque independientemente del coste siempre podemos realizar un contraataque, cuanto menor sea éste, más APs podremos usar en habilidades especiales como evasión o defensa, que pueden salvarnos en el último segundo de más de un aprieto.

Por el contrario, si eso de contraatacar no te va mucho, lo mejor será que armes a tus Wanzers con armas como el Flame Launcher, que gastan muchos APs, pero tienen una gran potencia de fuego.





3.-ARMAR LOS ROBOTS







Lo primero que hay que tener en cuanta a la hora de equipar los Wanzers son las pericias y/o habilidades de los pilotos. Si, por ejemplo, un personaje no es muy ducho con los misiles pero es un fiera con la metralleta, déjate de historias y armarle con esta última. Sí, sabemos que esto resulta evidente, pero es fácil verse seducido por la potencia de un arma y no pensar en la pericia necesaria para usarla.

Trata de configurar el equipo de la siguiente manera: un especialista cuerpo a cuerpo, otro para ataques a larga distancia y dos "todoterreno". Equipa al primero con misiles, y ponle un pack para aumentar su depósito de munición. Su función será debilitar a los rivales a distancia. A los dos generales dales armas tipo Shotgun, ya que estas castigan a la vez varias partes de los robot rivales. Por último, pon al especialista en lucha el arma cuerpo a cuerpo más potente que tengas, y céntrale en los Wanzers con misiles.

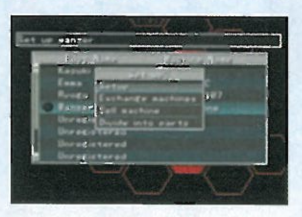
Ah, un último consejo: ataca con todos tus robots al mismo enemigo. Así, con un poco de suerte, podrás eliminar uno o quizás dos rivales por turno.

4.- A LA CAZA DEL WANZER

Todos los pilotos que se unan a tu causa a lo largo del juego llevarán consigo un Wanzer, pero eso no implica que no puedas (y debas) capturar los robots enemigos. Si lo haces, no sólo podrás quitarles piezas para añadírselas a tus Wanzers, si no que también podrás venderlos y conseguir dinero para comprar nuevas armas, objetos o mejoras.

Hay dos formas de capturar Wanzers: que el rival se rinda o que muera. Lo primero se





consigue cuando el robot del enemigo ha perdido los brazos, y por lo tanto no puede atacar, o cuando la barra de vida del cuerpo del robot está a punto de agotarse. En lo tocante a la segunda manera, se puede matar al piloto dentro y fuera del Wanzer. La primera opción



es bastante difícil, ya que la mayoría de los impactos que se reciben dentro del wanzer no afectan al piloto. En este sentido, hay una habilidad llamada "Pilot Damage Skill", que resulta muy útil. Por el contrario, cuando está fuera del robot es mucho más fácil matarlo, ya que sólo hay que dispararlo. Para sacar a los pilotos de los Wanzers, lo mejor es dispararles mucho para que se pongan nerviosos y decidan salir eyectados.



5.- ARMAS (LAS CARGA EL DIABLO)

Cada Wanzer viene equipado con unas armas de serie, pero si estas no te gustan podrás comprar más por Internet o en las diferentes tiendas que encuentres durante el juego. Para que puedas hacerte una idea de sus puntos fuertes y débiles, aquí tienes un listado con las más importantes.





ARMAS	CLASE	TIPO	PESO	ACC	ALCANCE	AP	DAÑO
Fear fis	I	Melee	26	100%	1	1	91x1
Odin M98	I	Shotgun	42	75%	1-3	3	12x12
SPPG 14	I	Shotgun	50	75%	1-3	3	14x12
Kodo SN990	P	M.Gun	48	80%	1-4	5	11x10
DGS-25	P	M.Gun	56	80%	1-4	5	13x10
Franbar FF	P	Rifle	45	75%	1-6	4	58x1
Mk9 Sniper	P	Rifle	53	75%	1-6	4	69x1
Bone buster	I	Melee	22	100%	1	1	76x1
Cleave axe	I	Melee	21	120%	1	1	67x1
Sharp spike	P	Melee	20	110%	1	1	63x1
MK6 Shield	-	Shield	18	-	-	2	-
SN-100 G	-	Shield	24	-	-	2	-
Hardblow	I	Melee	0	100%	1	1	25
Quill	-	Missile	81	80%	3-9	10	73x1
Wag tail 2	-	Missile	96	80%	3-9	10	87x1
War hammer	I	Melee	18	120%	1	1	56x1
Wanzerfoust	-	Grenade	92	60%	3-6	12	62x1
Heat Stream	-	F.Thrower	51	60%	1-2	4	17x4
Hot Gazel	-	F.Thrower	93	60%	1-2	11	33x7
Faust GGR	-	Grenade	156	60%	3-6	12	126x1

6.- ¿QUÉ CONVIENE DEFENDER?

En Front Mission 3 no existe una defensa propiamente dicha, en el sentido de que no hay opción para esquivar los ataques rivales; sólo puedes contraatacar. Éste se efectúa después del ataque de un rival, siempre y cuando tengas un arma que no hayas usado en la ofensiva, y te queden Action Points para usarla. Así las cosas, llegará un momento en el que tus Wanzers habrán sufrido mucho daño y tendrás que repararlos, pero no tendrás suficiente ítems para sanarlos a todos. Fíjate bien en la siguiente lista para ver los efectos de los daños en cada localización, y repara sólo las que sean importantes para la batalla en curso.

1 Brazos: llevan las armas, por lo que si uno es eliminado, pierdes el arma que llevaba.

2 Cuerpo: si la barra de vida del cuerpo se agota, el Wanzer dejará de existir y no lo podrás usar más en esa batalla. Si eso le pasa a todos tus Wanzers, perderás la batalla.

3 Piernas: si son destruidas el robot perderá casi toda su movilidad y sólo podrá mover una única casilla por turno.

4 Piloto: el piloto es la "parte" del Wanzer con menos vida, pero es tremendamente complicado de herir. Sólo corre peligro si sale fuera del robot. Si el piloto muere, no podrás usarlo más en esa batalla.

Por último, no olvides las defensas pasivas que podrás utilizar en los Wanzers cuando los mejores. Son tres: Anti P (protege de Heavy Particle Gun, Machine Guns, Shotgun y Rifle), Anti I (daños de lucha) y Anti F (Missiles, Flamers y Granades). Equipa con ellas a tus robots para que formen pareja con las armas que usen, es decir, generales Anti P, lucha Anti I y larga distancia Anti F.







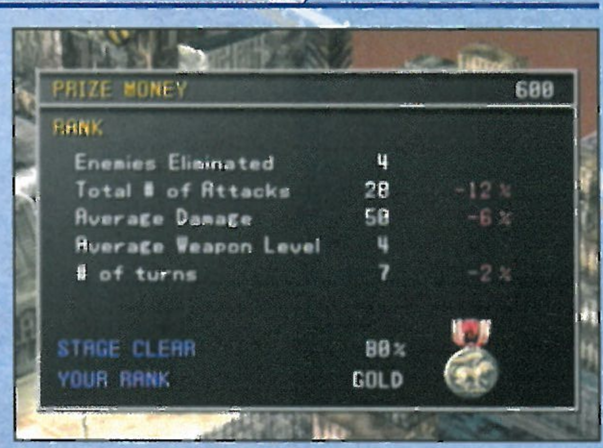




7.- CÓMO GANAR DINERO, DINERO...

El dinero sirve para comprar ítems, armas o piezas para los robots, además de ser útil para subir sus defensas. Se consigue tras cada batalla, en una cantidad que depende de la pericia que hayas mostrado en el combate.

También se puede conseguir vendiendo robots enemigos capturados con anterioridad, ya sea enteros o por piezas. Una última forma de conseguir dinero es navegando por la red en busca de trabajos o usando el simulador. Este último lo descubrirás a medida que avances en la aventura. El simulador presenta batallas virtuales contra otros wanzers y, al igual que en los combates reales, al terminar recibimos una cierta cantidad de dinero y experiencia. Ah, en estos combates también podrás adquirir habilidades especiales nuevas para los pilotos.





8.- LAS "CHARLAS"









En este juego de estrategia los diálogos se intercalan entre las luchas, pero no todos se limitan a narrarnos la historia. En algunas ocasiones, los diálogos proporcionan datos interesantes sobre algunas de las misiones del juegos. De hecho, varios de ellos presentan la posibilidad de descubrir algunos escenarios pelín rebuscados, como la base rebelde o un bar, en los que podremos adquirir nuevos objetos, armas, piezas para los Wanzers y equipos especiales. Así pues, debes estar atento a las charlas con los personajes.

Capítulo a parte tienen los e.mails que recibirás a través de Internet. La mayoría se limitarán a darte información sobre el Japón futurista en el que está ambientado el juego, pero te darán muy poca (por no decir ninguna) ayuda en lo que se refiere a los combates y a las mejoras de los robots.

9.- AL ATAQUEEEER: CONSEJOS QUE NO PUEDES IGNORAR

Ya metidos de lleno en el combate, hay varios puntos que debes tener en cuenta para maximizar tus posibilidades de victoria:

1. Comprueba que los pilotos controlan Wanzers con armas que saben manejar.

2. Ten en cuenta el peso de las armas. Recuerda que las armas de poco tonelaje quitan pocos APs, por lo que un robot equipado con estas armas se puede mover muy rápido.

3. Asegúrate, antes de entrar en batalla, de que llevas ítems para reparar a tus unidades.

4. Examina las armas de los rivales antes de atacar. Así, sabrás a que Wanzers hay que atacar primero, y con qué miembros de tu equipo.

5. Ataca a los enemigos en el siguiente orden: pilotos fuera de sus Wanzers, Wanzers que atacan con misiles, Wanzers genéricos y Wanzers cuerpo a cuerpo.

Por norma general, debes atacar a los rivales que estén más cerca de tus muchachos, salvo que pelees contra robots armados con misiles: estos deben ser los primeros en caer, teniendo incluso que ir a por ellos si es necesario. Eso sí, exceptuando a estos no debes ir jamás al encuentro del enemigo, ya que si lo haces podrá dispararte con todas sus unidades. Por el contrario, si le esperas, serás tú el que irá debilitando a sus unidades, de tal manera que cuando lleguen a tus robots estarán muy tocados y serán presa fácil.





Otro punto importante que debes tener en cuenta es la colocación del enemigo. Éste suele, sobre todo en los escenarios grandes, colocar sus tropas en dos grandes bloques. Elimina primero a los enemigos de un lado y luego ve a por los del otro, ya que si centras tus ataques en un sólo grupo el otro no te atacará (a menos que te acerques, claro). Por último, te aconsejamos que medites mucho la elección de tus hombres en cada misión. Trata siempre de llevar a los dos más expertos y a los dos más torpes; los primeros para asegurar la victoria y los otros para ganar experiencia.





10.- HABILIDADES

Según vayan peleando, tus pilotos ganarán habilidades que les permitirán derrotar a sus adversarios mucho más fácilmente. Por desgracia estas habilidades son aleatorias, así que no podrás elegir cuales ponerles. De todas maneras, te describimos las más importantes para que sepas que efectos producen.





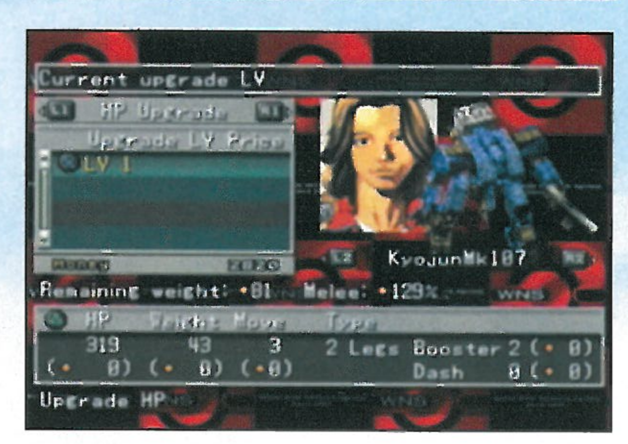




NOMBRE	EFECTO
AP-30%	Reduce el coste de las acciones en un 30%.
Initiative I	Atacas antes que tus rivales.
Def-C1	Reduce el daño recibido.
Avoid 20	Reduce a 0 el daño menor de 20.
DMGFx100	Reduce el daño comprendido entre 101 y 200 a 100.
DMGFix400	Reduce el daño comprendido entre 401 y 800 a 400.
Pilot DMG III	Daña considerablemente al piloto.
Skill+2	Sube dos niveles la habilidad con las armas durante un turno.
Skill+3	Sube tres niveles la habilidad con las armas durante un turno.
Leg Smash	Inutiliza las piernas del rival.
Aim	Todos los ataques golpean una misma localización del Wanzer rival, seleccionada de manera aleatoria.
Aim leg	Todos los ataques golpean las piernas del rival.
Aim body	Todos los ataques golpean el cuerpo del rival.
Panic Shot	Dejan al piloto rival en estado de confusión.
Topple Punch	Derriba al enemigo y reduce sus action points a cero.
Def-CMax	Eleva el valor defensivo a su máximo nivel.
E-Def-C1	Reduce la defensa del rival un nivel.
E-Skill 2	Reduce el ataque del rival en dos niveles.
PrvntLoss	Cuando esta habilidad entra en acción, una parte inutilizada del Wanzer vuelve a ser útil.
IMelee II	La habilidad cuerpo a cuerpo es incrementada un nivel y medio durante un turno.

11.- CONSTRUYENDO WANZERS

El garaje es el lugar en el que se desarrollan todas las actividades relacionadas con los Wanzers, pero ni mucho menos es el único. Internet también es una buena fuente para mejorar tus robots. En ella podrás ver los Wanzers que posees, intercambiar piezas entre ellos, venderlos, comprar nuevas armas o crear Wanzers más potentes.
A la hora de construir robots, la única regla básica es no pasarte en el peso, pero ayuda mucho pensar el tipo de robot que quieres crear. Así, si quieres uno para llegar rápido al cuerpo a cuerpo, conviene uno resistente pero poco pesado, y con ruedas, que mueva mucho por turno. En fin, esto es cosa de práctica, pero para que puedas crear el robot perfecto, aquí tienes una lista con las mejores piezas:



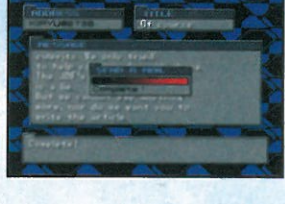


PIEZA	NOMBRE	SALUD
Brazos	Shangdi	610
Cuerpo	Drake M2C	292
Piernas	Genie	852

12.- INTERNET

Siguiendo con Internet, para terminar con éxito el juego no es necesario que navegues por ella, pero es bastante útil para descubrir más sobre la historia del mismo. Y es que en la Red podrás obtener todo tipo de información, como ver las paginas web de la policía para conocer a los criminales más buscados de Japón, votar en un concurso de belleza, o incluso mandar y recibir mails a los familiares, amigos de los personajes o compañeros en el campo de batalla.

Así mismo, también podrás ir de compras por ella para adquirir nuevas armas, ítems y complementos para todos tus Wanzers, así como usar los simuladores para ganar dinero, adquirir nuevas habilidades para los pilotos, o incluso descubrir al Wanzer secreto del juego, el poderoso Hoshun Mk 112. En definitiva, Internet es una buena manera de darle algo más de vida y de variedad a este estupendo juego de Square.





13.- TERRENO







El terreno tiene un papel muy importante (a pesar de que no haya penalizaciones que reduzcan el movimiento) a la hora de modificar los porcentajes de tiro. Como sucede en la vida real, no es lo mismo atacar a alguien que tienes enfrente que a un rival que está cubierto por unas cajas. Las armas tienen un porcentaje de tiro por defecto, como por ejemplo 85%, que sufre modificadores positivos o negativos según la pericia del piloto y el terreno. Así, si disparamos desde un tejado tendremos más oportunidades de acertar que si atacamos con un ángulo casi nulo. Lo más aconsejable al respecto es buscar la posición más conveniente para disparar al rival, es decir; si estás en un lugar en el que el porcentaje es de 57%, muévete buscando un mejor ángulo de tiro que eleve tus posibilidades de destruir al Wanzer rival.

14.- ÚLTIMOS CONSEJOS

ANTES DE LA BATALLA

1.- Equipa a los Wanzers con las armas que mejor usen tus pilotos. Si, te lo hemos venido repitiendo toda la guía, pero queremos asegurarnos de que no se te olvida.

2.- Habla con los personajes para obtener más información sobre las misiones.

3.- Navega por Internet para sumergirte en la historia y para oxigenarte de las peleas.

EN BATALLA

1.- Ataca siempre primero a las unidades armadas con misiles o granadas, y luego ocúpate de las más cercanas.

2.- Independientemente de la puntería del piloto, busca el mejor ángulo de tiro.

3.- Dispara a los pilotos cuando abandonen sus robots para matarlos y hacerte con sus Wanzers casi intactos.

4.- Ataca cuerpo a cuerpo a las unidades con misiles para que no te puedan disparar.

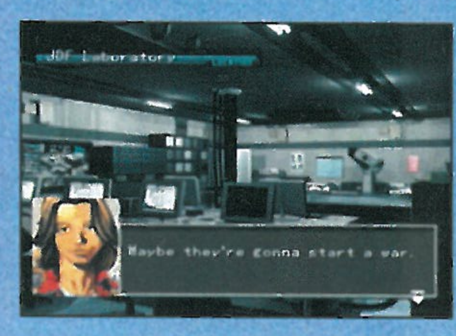
5.- Captura las unidades rivales para venderlas con posterioridad y así poder comprar armas y piezas con las que mejorar tus Wanzers.

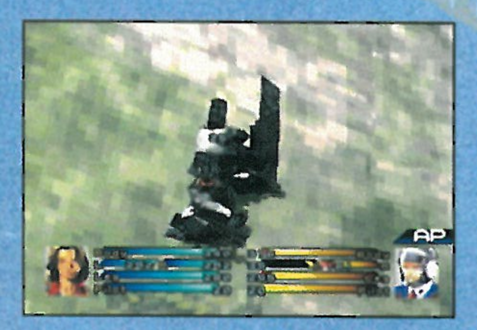
6.- Repara las extremidades de tus unidades que juzgues más importantes antes de que puedan darles el tiro de gracia.

TRAS LA PELEA

1.- Compra armas para los Wanzers capturados, así podrás compararlas con las que llevan los tuyos y ver cuales son las mejores.

2.- Mejora tus robots para desarrollar defensas pasivas.





DRIVER 2

SER UN BUEN CONDUCTOR NO BASTA. TRABAJAR PARA LA MAFIA, AUNQUE SEAS UN POLICÍA INFILTRADO, TAMPOCO. PARA PODER SUPERAR LOS RIESGOS Y MISIONES QUE ESTE JUEGO TE PLANTEA, TENDRÁS QUE TENER NERVIOS DE ACERO Y DEMOSTRAR QUE ERES EL MEJOR.
ASÍ DE SENCILLO, SÓLO IMPORTA ESO. SIGUE NUESTRA GUÍA Y PODRÁS SALIR VICTORIOSO DE TODOS LOS RETOS QUE DRIVER 2 TE OFRECE.

LECCIONES DE UN MATÓN EXPERTO



2



3



4



6



7



8

1. Las trazadas de las curvas
Saber tomar correctamente las curvas puede ser decisivo para el transcurso de las misiones. La forma idónea es realizarlo desde el exterior de la curva hacia el interior.

2. Saber atajar por la acera
En las continuas persecuciones, atajar por la acera puede ser determinante para escaquearse de la policía. Aunque debes tener mucho cuidado, ya que encontrarás obstáculos que detendrán y dañarán tu coche como pueden ser las farolas o bordillos. Además, ten presente que muchos atajos no tienen salida y serán tu perdición.

3. Las perdidas de adherencia
Al pisar un bordillo, un montón de arena, circular lloviendo, en los cambios de rasante, o conducir por hierba podrás comprobar que la dirección no responde a veces. Evítalo siempre que puedas para no estrellarte con algún obstáculo.

4. Esquivar a la policía
En muchas misiones la policía intentará ponerte las cosas difíciles intentando destrozar tu coche para detenerte. Éstos pueden embestirte tanto por delante como por detrás. Sin ningún lugar a dudas, una embestida frontal dañará muchísimo tu coche por lo que debes evitarlas haciendo giros bruscos cuando se acerquen. Si te persiguen, lo que tienes que hacer es intentar despistarlos circulando por el sentido contrario.

5. Burlar las barreras policiales
Si la persecución policial dura mucho tiempo y permaneces en la misma carretera, te puedes encontrar con barreras policiales. Para conseguir evitarlas, circula por la acera donde no habrá coches o si no hay hueco, por la unión entre dos coches patrulla.

6. Cuida tu coche
Si te chocas mucho durante las misiones, antes de que reviente tu coche deberás adquirir otro. Esta operación requiere mucho tiempo que puede ser necesario para completar tus objetivos. Aunque debes tener en cuenta que si te están persiguiendo no podrás bajarte del coche.

7. Los mejores vehículos
Por las ciudades por las que conduces verás mucha variedad de vehículos, como camiones, furgonetas, autobuses, camiones de bombero, rancheras, limusinas, turismos... Sin ningún lugar a dudas el mejor transporte serán los turismos por su maniobrabilidad y rapidez. Evita siempre que puedas todo vehículo largo y lento.

8. Los obstáculos de las ciudades
Como es lógico, en las ciudades encontrarás miles de obstáculo que hacen más interesante la conducción. Para no empotrarte cada dos por tres, deberás saber con antelación por donde deber esquivarlos. Ten especial cuidado en los cruces y mira los intermitentes (de color rojo) de los coche para saber si cambian de carril.

9. Controlar continuamente el mapa
Siempre debes saber en que dirección estás circulando y cuáles son las calles que te convienen para la misión. Consulta continuamente el mapa. En él viene señalado donde se encuentra tu objetivo.

10. La climatología
Muy importante a la hora de conducir. Como es lógico, es mucho más complicado circular de noche porque la visión de los obstáculos es mucho menor. Además, un día lluvioso hace que el agarre de los neumáticos sea mucho menor, y tendrás que trazar las curvas más despacio y sin realizar giros ni frenadas bruscas.

CHICAGO

CIUDAD CONCURRIDA EN LA QUE LA CONDUCCIÓN RÁPIDA ES PELIGROSA. EXISTEN NUMEROSOS CRUCES EN LOS QUE SE TE PUEDEN ECHAR ENCIMA LOS DEMÁS COCHES. ADEMÁS, EXISTEN ABUNDANTES PUENTES LEVADIZOS QUE PUEDEN ENCONTRARSE ELEVADOS EN ALGUNAS MISIONES, BLOQUEÁNDOTE ASÍ EL PASO.

1
Wrigleyville
Lincoln Park
Lake Michigan
Wicker Park
Ucranian Village
Goose Island
Gold Coast
Navy pier
Downtown
Greektown
Grant park
Chinatown

S Inicio misión
F Final misión
I Punto intermedio

Misión 1. Vigilancia confidencial

Wrigleyville
Lincoln Park
Lake Mic
Goose Island
Gold Coast
Downtown

1. VIGILANCIA CONFIDENCIAL

Sube en el coche que hay delante de ti. No te duermas porque dispones de 30 segundos. Después, deberás dirigirte al coche de Jones que se encuentra en el norte de la ciudad, entra en él y habrás completado tu primera misión. Para ello dispondrás de 2 minutos y 54 segundos, por lo que deberás conducir bastante deprisa teniendo especial cuidado con los numerosos cruces.



1

¡COCHE OCULTO EN EL ESTADIO!

Para recoger un coche oculto, ve al estadio de béisbol. Dirígete a las zona de las taquillas y pulsa un interruptor oculto para que se abra la verja que da al interior del estadio. Sube por las escaleras de la grada y avanza hasta llegar al garaje donde se encuentra el coche oculto. ¡Disfruta con un auténtico bólido!

Misión 2. Persigue al testigo

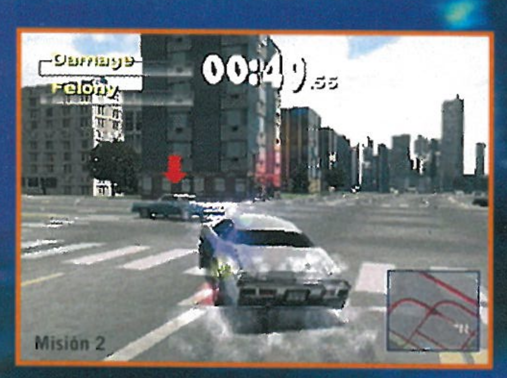


Misión 3. La persecución al tren



Misión 4. Sigue al sospechoso





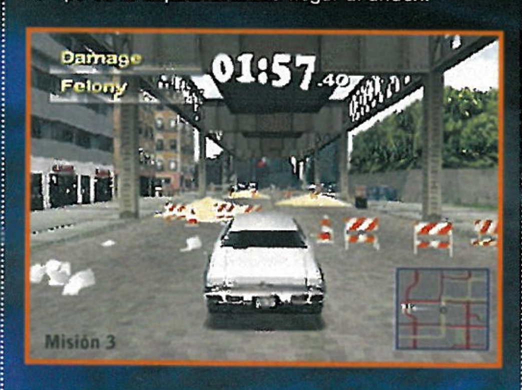
Misión 2

2. PERSIGUE AL TESTIGO

Tendrás que perseguir a un coche durante 1 minuto. Para no complicarte la vida, no debes estar ni muy cerca (porque con los movimientos bruscos lo perderías) ni muy separado (puedes perderlo de vista). Has de saber que cualquier golpe que te des puede ser fatal, ya que es muy posible que lo pierdas y no consigas, de esta forma, acabar la misión a tiempo.

3. LA PERSECUCIÓN AL TREN

Tienes que seguir al metro durante 2 minutos para cazar al fugitivo. En tu persecución, tendrás que conducir por callejones donde hay contenedores y montónes de arena que dificultarán tus movimientos. Procura no alejarte demasiado ni chocarte mucho porque lo perderás de vista. Una vez llegues a la parada, sube corriendo por la rampa de la izquierda hasta llegar al andén.



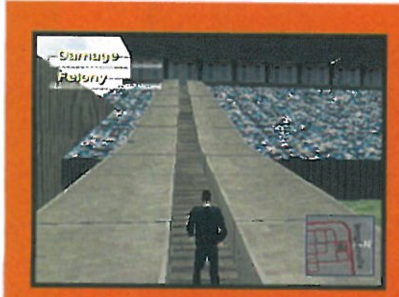
Misión 3

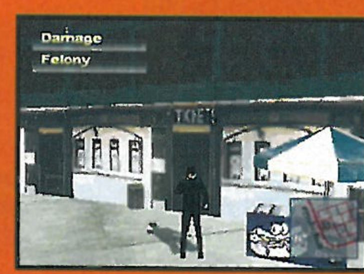


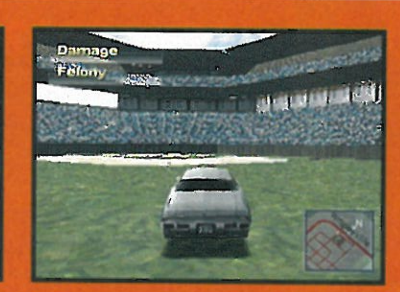
Misión 4

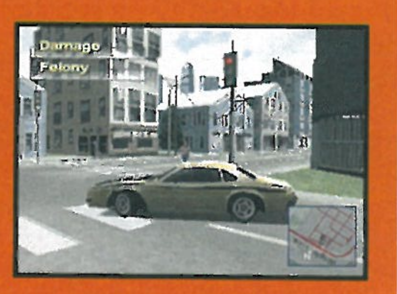
4. SIGUE AL SOSPECHOSO

Para relajarte después de tanta carrera, esta vez deberás espiar a otro coche durante 1 minuto y 37 segundos. Guarda una distancia prudente o te reconocerá, pero sin llegar a perderlo de vista. Oriéntate por la barra de proximidad intentando que la línea negra no pise nunca la zona roja. Estate atento a las detenciones del coche por circunstancias del tráfico.

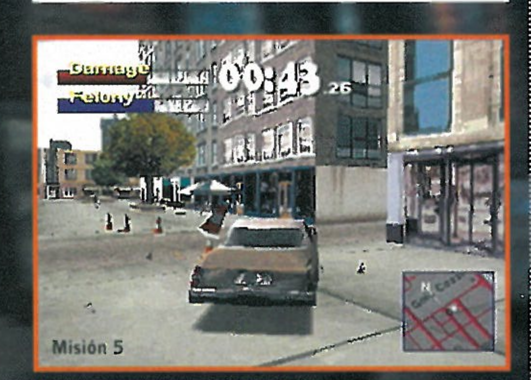








Misión 5. **Huida hacia el apartamento**



Misión 5

Misión 6. **Sigue al intruso**

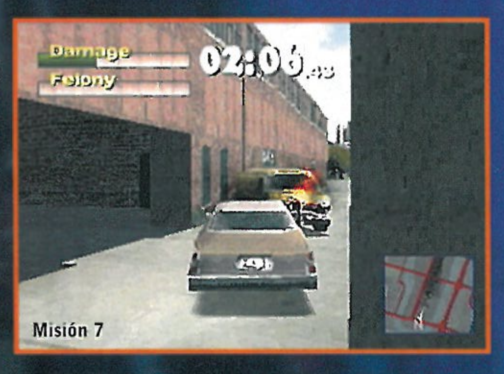




Misión 6

Misión 7. **Los almacenes de Caine**





Misión 7

5. HUIDA HACIA EL APARTAMENTO

Tendrás 3 minutos y 40 segundos para escapar de la policía y atravesar la ciudad para ocultarte de los maderos. Intenta dejarlos atrás por velocidad y si tienes tiempo y oportunidad, cambia de coche para que el nivel de persecución quede a cero. Deberás tener especial cuidado con las barreras policiales.

6. SIGUE AL INTRUSO

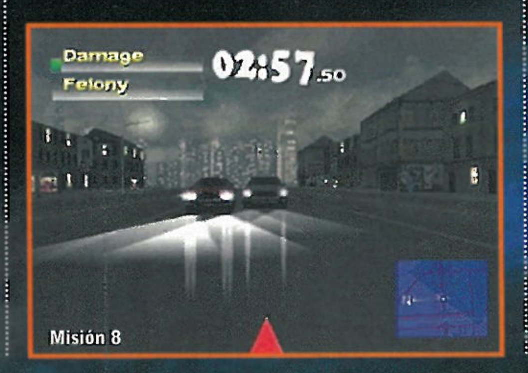
Durante 2 minutos y 10 segundos, tendrás que perseguir a un tipo bastante mejor al volante de lo que estás acostumbrado a ver. Al inicio, podrás elegir entre una furgoneta y un turismo, pero te conviene más coger este último, ya que es más rápido y manejable. Mantéen una distancia prudencial para que no lo pierdas en los giros bruscos. Ten especial cuidado al final de la misión porque tendrás que entrar por los pasillos estrechos de los almacenes, una zona donde es fácil despistarse.

7. LOS ALMACENES DE CAINE

Una de las misiones más difíciles que realizarás en Chicago. Dispones de 2 minutos y 48 segundos para escapar del polígono industrial. Debes tener mucho cuidado porque en los callejones estrechos aparecerán camionetas que te bloquearán el camino. En estas situaciones, a veces podrás optar por tomar un camino alternativo o apartarlas "suavemente" a golpes. Cuando salgas a la carretera, empezará a seguirte una camioneta que hará más complicada la huida. Recorre toda la calle en dirección norte y entra en el otro recinto industrial para encontrar la salida definitiva.

8. SALIENDO DE CHICAGO

Para escapar de Chicago tendrás que acudir a la estación de tren en tan sólo 3 minutos y medio. Esta vez, el peligro principal será el clima ya que es de noche y está lloviendo con lo que la visión y la adherencia de tus neumáticos será mucho menor. Para "amenizar" la misión, serás perseguido por la mafia rival. Comprobarás en tus propias carnes que estos tipos son bastante más peligrosos que la policía. Además, tendrás la dificultad añadida de que no sabrás quienes son ellos hasta que no los tengas encima, ya que conducen turismos normales.



Misión 8

Misión 8. **Saliendo de Chicago**



LA HABANA

LA HABANA ESTÁ COMPUESTA POR NUMEROSAS CALLES ESTRECHAS, CON CALLEJONES QUE PUEDEN SER DE GRAN AYUDA A LA HORA DE DAR "ESQUINAZO" A TUS PERSEGUIDORES. SIEMPRE QUE PUEDAS, CONDUCE POR LA AUTOPISTA QUE RODEA A LA CIUDAD, YA QUE ÉSTA ES MUCHO MÁS SEGURA Y RÁPIDA QUE EL CONTINUO CALLEJO DEL INTERIOR.





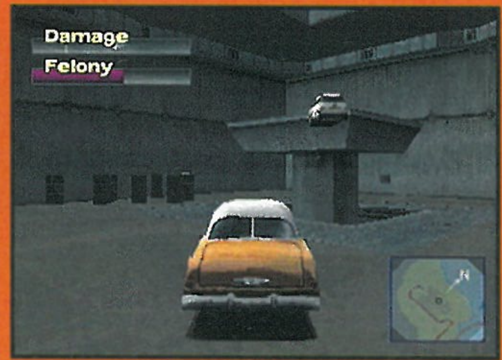
¡UN MINI EN LA BASE SECRETA!

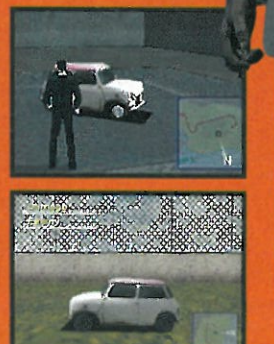
En el oeste de la ciudad hay una base secreta. Para colarte, busca el interruptor oculto que verás junto a uno de los árboles cercanos a la entrada. Una vez dentro, desciende hasta la tercera planta y pulsa el botón. Súbete en el Mini y date una vueltecita por la ciudad.





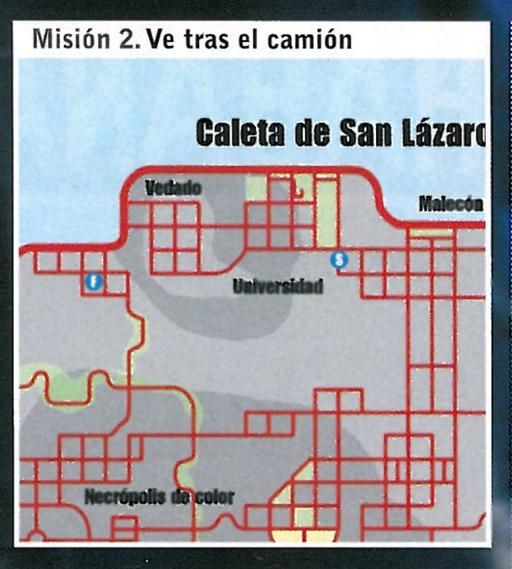


















1- SIGUE LA PISTA

Durante 2 minutos deberás espiar a un coche. Mantente muy atento a la barra de persecución para saber cual es la distancia que debes guardar. Ten especial cuidado en los giros y en las ocasiones en que se detenga por circunstancias del tráfico.

2- VE TRAS EL CAMIÓN

Una de las misiones más difíciles de todas las que realizarás en La Habana. El tiempo del que dispones para realizarla es de 3 minutos y 55 segundos. En primer lugar, deberás golpear el camión que persigues hasta casi destrozarlo, para así poder robarlo. Esto sería una tarea bastante fácil, si no llevásemos un coche detrás dando la tabarra. Para colmo de males, el recorrido del camión puede variar continuamente por lo que será muy escurridizo. Una vez que esté en tu poder, llévalo al garaje. Conduce con cuidado para no reventarlo, ya que se encuentra muy dañado por la persecución. Una vez estés en la puerta del garaje, sal del camión, pulsa el interruptor para abrir la compuerta y mételo dentro.

3- DETÉN AL CAMIÓN

En 1 minuto y 47 segundos deberás detener a un camión que irá arrojando explosivos. Nunca te pongas detrás suya e intenta embestirle de lado. Una vez que el conductor huya, súbete en el camión y llévalo en menos de 4 minutos y medio, hasta el garaje donde aparcaste el camión de la misión anterior.

4- ENCUENTRA LA PISTA

Prepárate para afrontar la misión más larga e intensa de todo el juego. En 7 minutos deberás destrozar 4 coches para encontrar en el interior del último la tarjeta que necesitas. Éstos circularán



Misión 6. Los muelles



Misión 7. Vuelve con Jones



Misión 10. Escapa de los brasileños





Misión 4



Misión 5



Misión 6

tranquilamente por la ciudad hasta que te vean, a partir de este momento empezarán a dar giros bruscos para intentar huir. Para acabar con ellos, intenta provocar colisiones frontales y laterales, nunca traseras. Cuando destroces uno, mira en su interior para ver si tiene la tarjeta y mira en el mapa para ver donde se encuentra el siguiente.

5- ESCAPA EN EL FERRY

Tras conseguir la tarjeta, deberás escapar en el ferry. Como no tienes tiempo límite y el único problema es que la policía te atrape, ve andando hasta el barco. Una vez que estés cerca de éste, coge un coche porque deberás saltar por una rampa que hay en el puerto para alcanzar el barco.

6- LOS MUELLES

En 3 minutos y 37 segundos (tiempo más que suficiente), deberás atravesar la ciudad para llegar hasta el puerto. Los únicos peligros pueden ser la persecución policial dentro del túnel y la zona del puerto, por la sucesión de numerosas curvas.

7- VUELVE CON JONES

Deberás recoger el coche de Jones en dos minutos y 28 segundos. Mientras tanto, tendrás la preciada compañía de la policía. Para endulzar un poco la cosa, conducirás de noche, con lo que ello conlleva.

8- ESPÍA A JERICHO

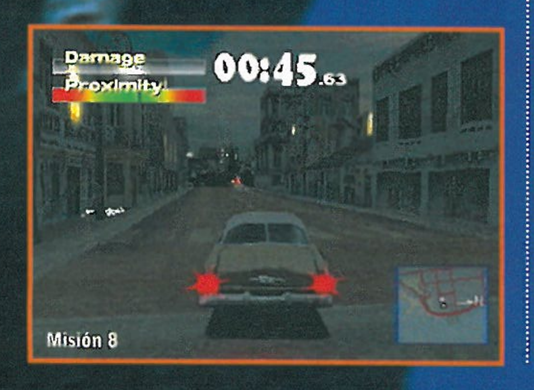
Otra vez deberás trabajar de espía. En esta ocasión, se trata de una corta (50 segundos) pero intensiva vigilancia, que se complicará más de lo normal por los continuos cambios de ritmos del coche perseguido. Sigue los consejos dados en las anteriores misiones de vigilancia.

9- PERSIGUE A JERICHO

En 1 minuto y 52 segundos deberás destrozar el coche de Jericho. Para ello, será imprescindible que "andes" rápido al inicio de la misión. Tienes que coger el coche que esté más cerca (pero no el autobús) para poder colocarte rápidamente detrás de él. Recuerda que los mejores golpes normalmente son los laterales.

10- ESCAPA DE LOS BRASILEÑOS

Desde la zona del Este, donde has destrozado el coche de Jericho, deberás escapar de la mafia y refugiarte en el garaje. Lo mejor de la misión es que no tienes tiempo limitado, por lo que la mejor forma de acabar la misión es ir por la autopista que rodea la ciudad para poder escaparte fácilmente de la mafia. La mala noticia es que no puedes cambiar de coche en ningún momento del recorrido.



Misión 8



Misión 9



Misión 10

LAS VEGAS

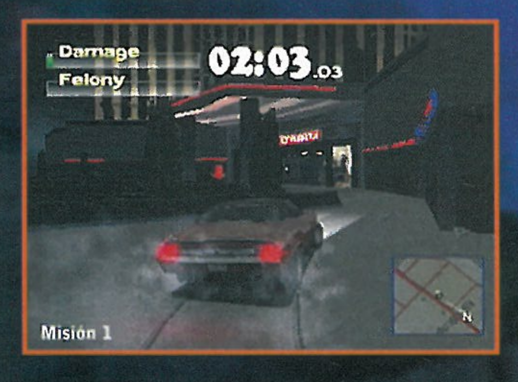
Inicio misión
Final misión
Punto intermedio

Ghost Town
Downtown
Freemont
Lakeside
Paradice Rd
Upper Strip
Sands
Mid Strip
Koval
Flamingo
Tropicana
Lower Strip
Airport

CALLES ANCHAS EN SU MAYORÍA. ES MÁS FÁCIL CONDUCIR AQUÍ QUE EN LA HABANA. LA GRAN DISTANCIA QUE SEPARA UNAS CARRETERAS DE OTRAS HARÁ NECESARIO ATAJAR POR LAS ACERAS, PARA LLEGAR AL OBJETIVO ANTES DE QUE SE AGOTE EL TIEMPO. PUEDE SER MUY ARRIESGADO, YA QUE MUCHAS ACERAS NO TIENEN SALIDA.

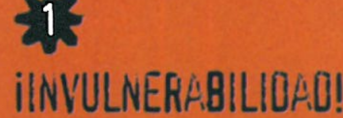
Misión 1. Huida del casino

Sands
Mid Strip
Koval
Flamingo
Tropicana
Lower Strip
Airport



1- HUIDA DEL CASINO

Tienes 2 minutos y 45 segundos para realizar un robo en un casino. Primero, dirígete a la puerta del mismo para recoger a los atracadores. A partir de este momento tendrás que conducir en dirección sur por la autopista y evadir a la poca policía que aparezca. Lo único que te puede complicar la existencia un poco son las barreras policiales, pero las evitarás con facilidad si pasas por la acera.



1 ¡INVULNERABILIDAD!

En una de las tiendas de la ciudad (la droguería), podrás accionar un interruptor que te concederá invulnerabilidad. Gracias a ella, podrás conducir a tus anchas.

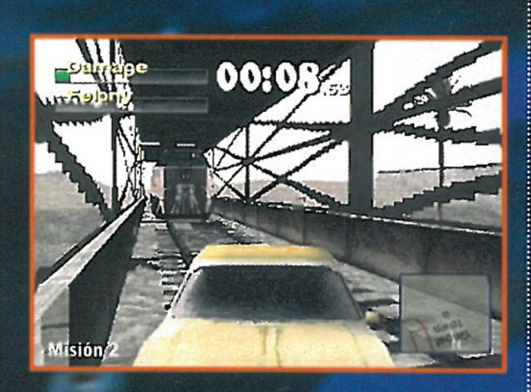


Misión 2. Adelanta al tren



2- ADELANTA AL TREN

Una misión intensa donde las haya. Tendrás que adelantar al tren por el lado izquierdo, atravesando la puerta de madera del puente y esquivando los obstáculos para adelantarle. Después, cuando veas el coche en mitad de la vía del puente colgante, frena rápidamente y súbete a este último. Sal antes de que el tren te atropelle y escapa.



Misión 2

Misión 3. Coche bomba

Lakeside
Freemont
Paradice Rd
Upper Strip
Sands
Mid Strip
Koval
Flamingo

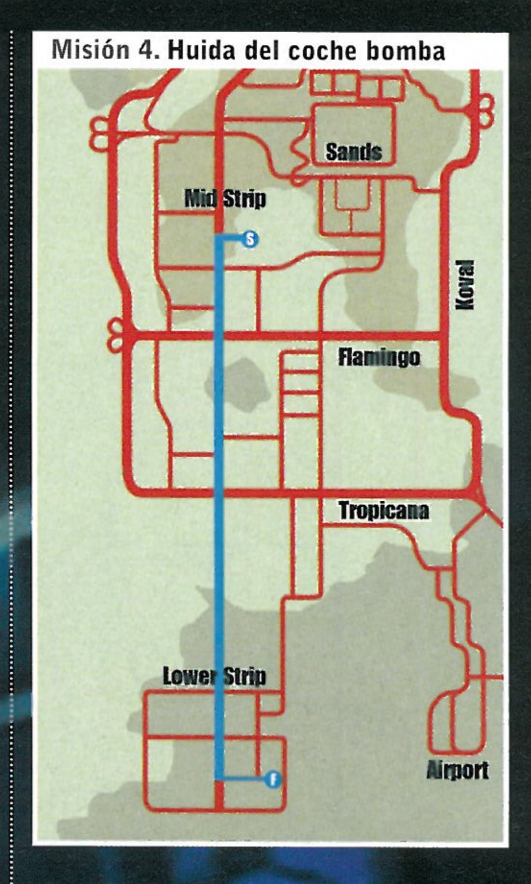


Misión 3

3- COCHE BOMBA

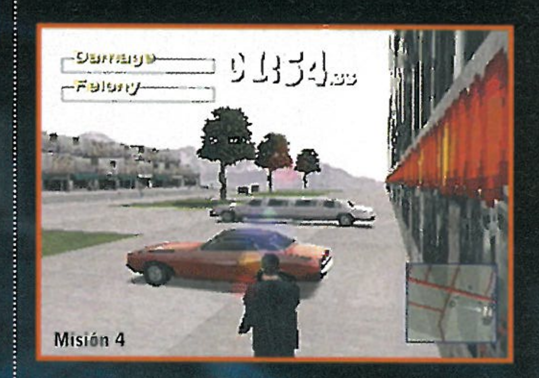
En 3 minutos tendrás que recoger un coche que porta una bomba y llevarla a un casino de la mafia rival para que explote. Como es obvio, no podrás cambiar de coche y la policía te perseguirá por tu exceso de velocidad. No te demores porque el tiempo es un poco justo. Una vez dejes el coche enfrente del casino, sal de éste y atraviesa el pasillo que hay enfrente para escapar.

Misión 4. Huida del coche bomba



4- HUIDA DEL COCHE BOMBA

En esta misión tendrás que completar la huida realizada antes, con la diferencia de que tendrás que hacerlo en sólo 2 minutos. Avanza un poco por el pasillo y a la izquierda te encontrarás un coche y una limusina. Móntate en el turismo e ignora el lujoso vehículo. El camino que has de seguir es simple pero estará plagado de maderos. Cuidado.



Misión 4



2

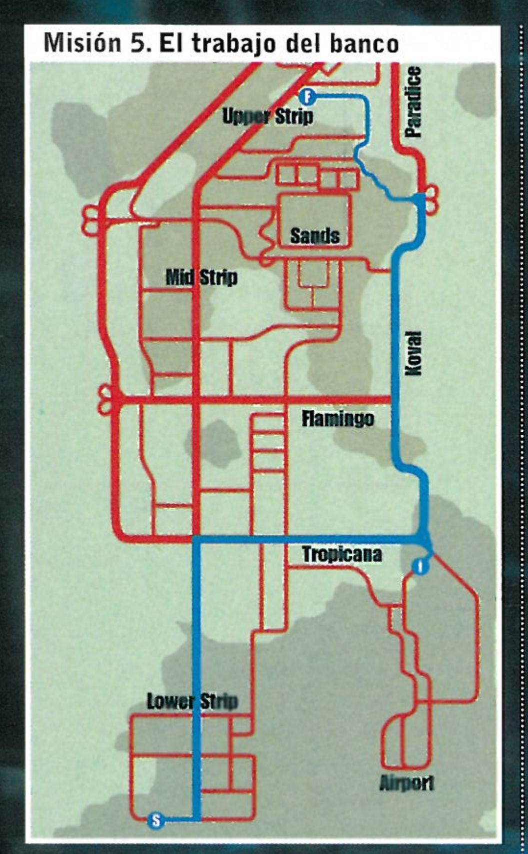
¡ZONA DE OBRAS!

Si te metes por ese rincón, irás a parar a una zona que se encuentra en obras, allí podrás hacer lo que te de la gana sin que te molesten, así que, ya sabes, a hacer un poco el gamberro.





Misión 5. El trabajo del banco



Misión 6. Roba la ambulancia

Mid Strip
Koval
Flamingo
Tropicana
Lower Strip
Airport

Misión 7. Stake out



5- EL TRABAJO DEL BANCO

Dispondrás de dos minutos y 18 segundos para llegar al lugar del atraco fallido y recoger a tus compinches. Partirás del interior del garaje, así que abre la puerta con el interruptor, móntate en el coche y sal pitando hacia el lugar del atraco. Aunque haya caminos más cortos, circular por la autopista es más seguro y te dará tiempo a llegar. Todo se complicará cuando los recojas y tengas que llevarlos sanos y salvos en un tiempo de 3 minutos y 35 segundos. Debido a la dureza de la persecución policial, en esta ocasión, te vendrás mejor tomar el camino más corto para llegar lo antes posible.

02:11.43

Misión 5



Misión 6

6- ROBA LA AMBULANCIA

Tienes algo menos de un minuto y medio para tomar "prestada" una ambulancia. Una salida rápida para colocarte cerca del vehículo sanitario, será decisiva para completar la la misión. Golpéala lateralmente hasta casi destrozarla sin hacer mucho caso del coche patrulla. Después, con cierta precaución para no acabar de pulverizarla, llévala al garaje.

7- STAKE OUT

De lo más difícil del juego, debes escapar de una redada policial. Tendrás 3 minutos y medio para llegar hasta el aeropuerto sin poder cambiar de coche. La distancia es muy larga (cuidado con los coches en sentido contrario), el tiempo justo y la presencia policial abundante y violenta (bloqueos policiales), ¿qué más se puede pedir?

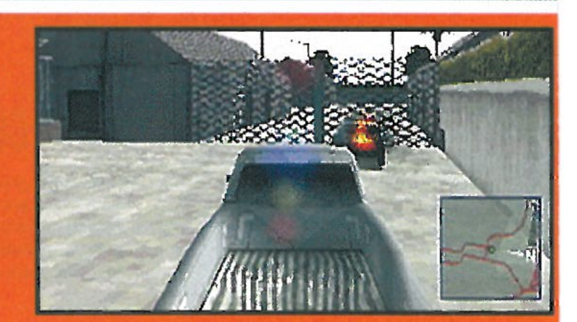


Misión 7

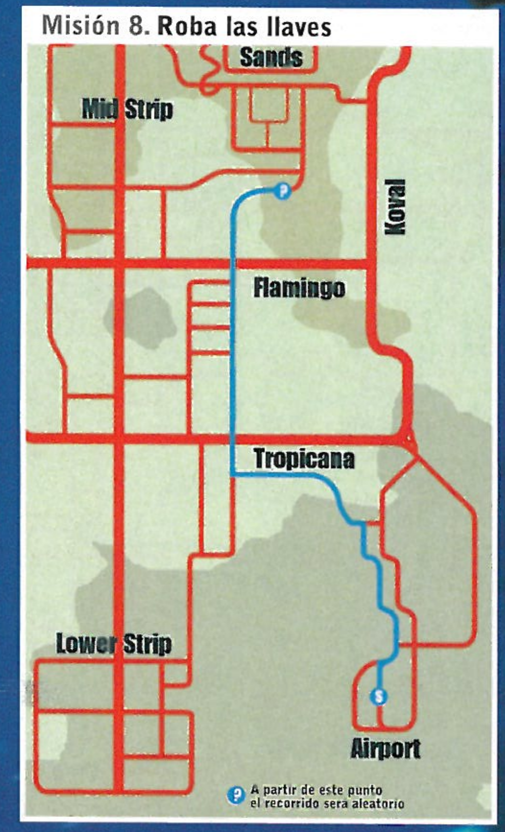
3

¡COCHE OCULTO!

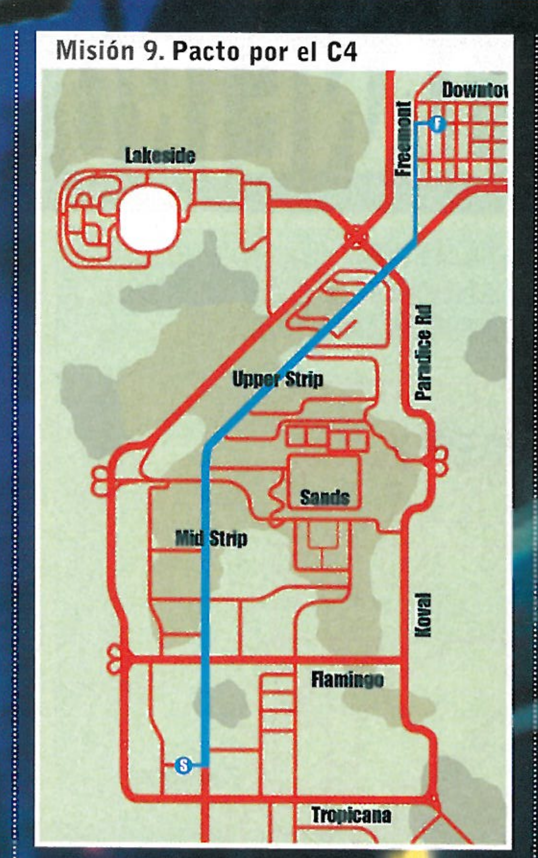
Acciona el interruptor que hay al lado de la malla metálica para que se abra la puerta de madera. Entra, y encontrarás una furgoneta antigua que no conseguirás en ningún otro sitio. Este vehículo, sin ser de los mejores, ofrece muchas ventajas. Pruébalo y verás como te convence.



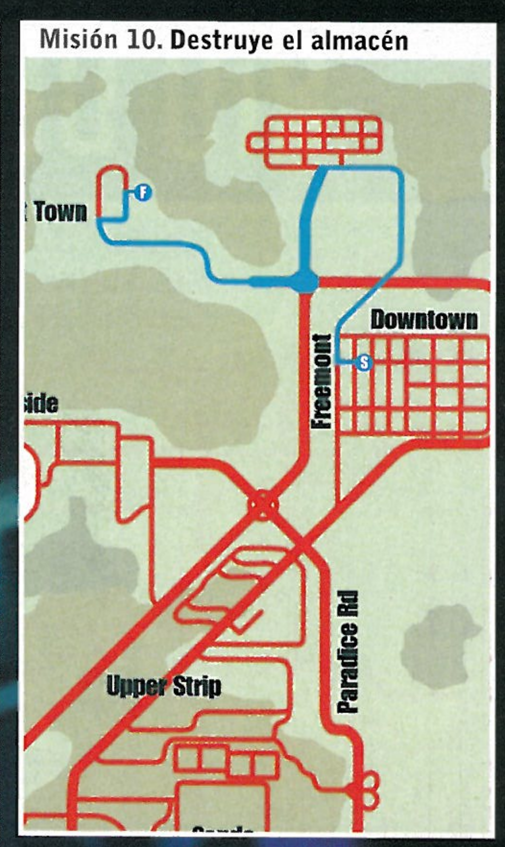
Misión 8. Roba las llaves

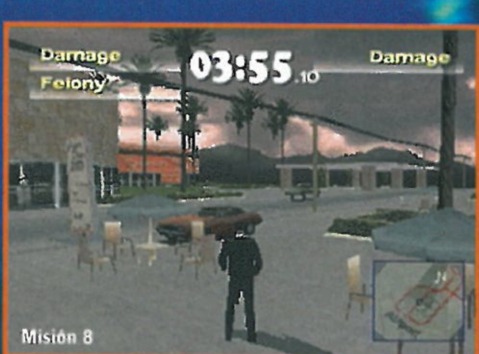


Misión 9. Pacto por el C4



Misión 10. Destruye el almacén





Misión 8

8- ROBA LAS LLAVES

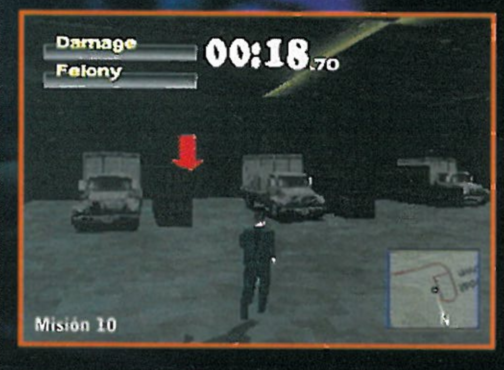
4 minutos para alcanzar a un coche, destrozarlo y recoger de su interior unas llaves. Sigue su ruta, es la más corta y rápida. No tardes en alcanzarle o te faltará tiempo para hacerlo chatarra. Intenta golpearlo de frente o lateralmente. En el mapa te indicamos la ruta que seguirá el coche hasta que lo alcances, teniendo en cuenta que al llegar a la altura de la calle Flamingo ya lo habrás alcanzado.

9- PACTO POR EL C4

Aguanta una persecución policial conduciendo de noche durante tres minutos, hasta que llegues al garaje acordado para entregar los explosivos. Evita los coches de policía que embistan de frente y no tardes porque no dispones de mucho tiempo. Lo peor es que se desarrolla por la noche con los problemas de visibilidad que ello supone.



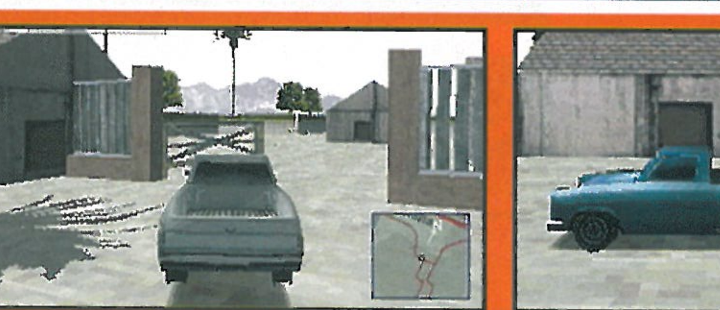
Misión 9



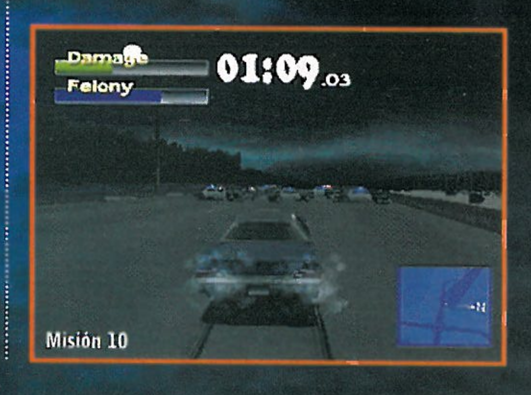
Misión 10

10- DESTRUYE EL ALMACÉN

En 2 minutos y medio tendrás que ir al almacén que hay situado en la ciudad fantasma y colocar tres explosivos en las cajas que hallarás en su interior. Cuando llegues, bájate del coche y entra por la puerta pequeña del lateral del almacén. Tu principal enemigo será, sin duda, el reloj, al o que hay que sumar la mala iluminación y la siempre oportuna presencia de los cuerpos de seguridad.

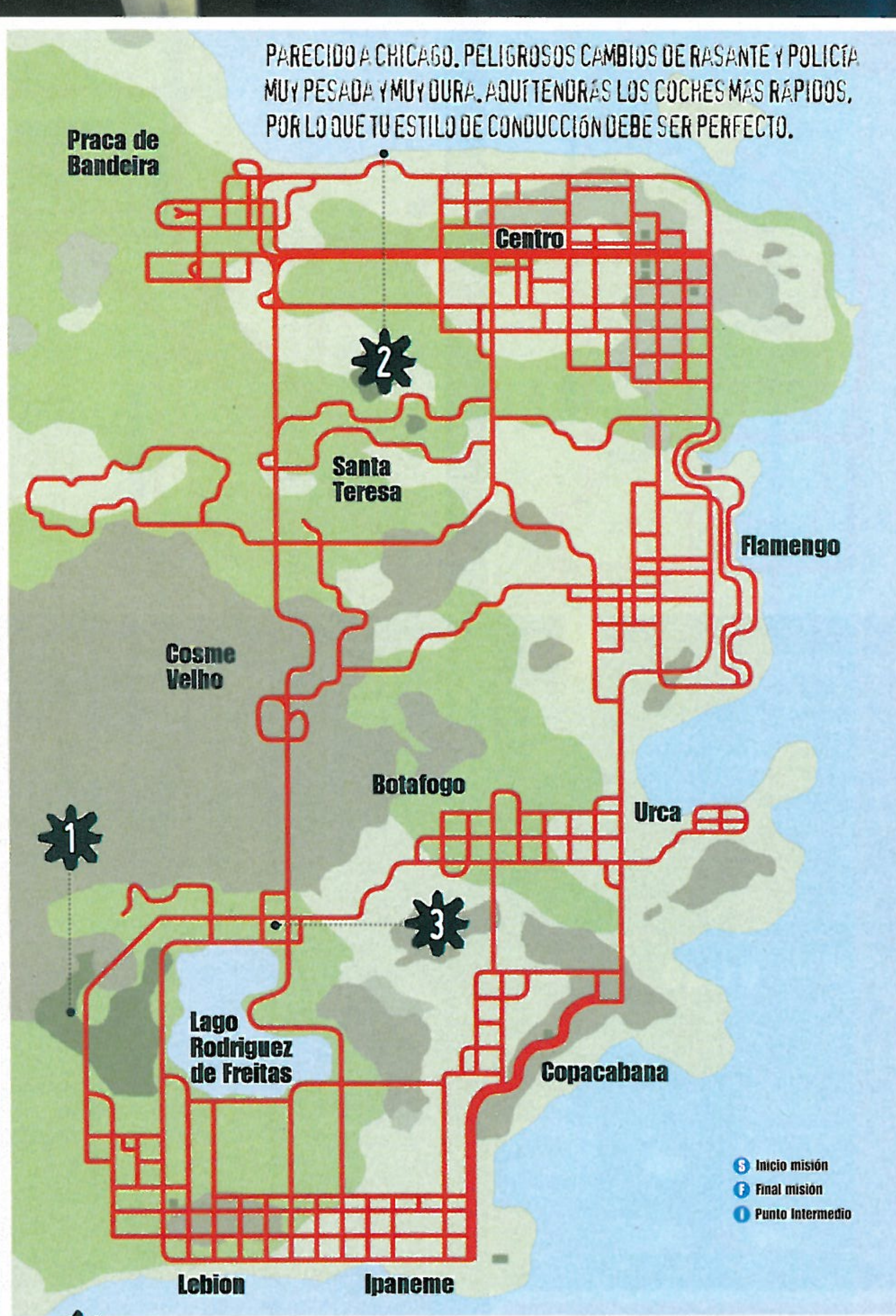




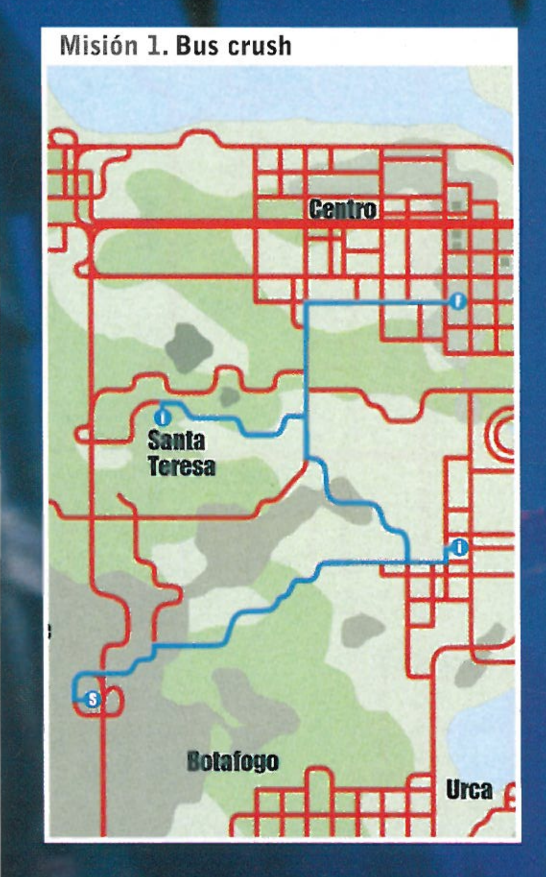


Misión 10

RÍO DE JANEIRO



Misión 1. Bus crush



1- BUS CRUSH

Prepárate para realizar una de las misiones más largas y agobiantes. Dispondrás de 6 minutos para recoger un autobús, ir al lugar señalado y dar unos "golpecitos" a unos cuantos coches. Seguidamente, abandona el autobús y escóndete de la policía. Te costará un poco dominar la dirección del autobús y sudarás de lo lindo intentando controlarlo, ya lo verás.

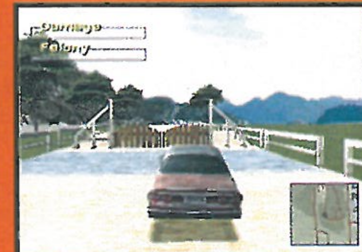


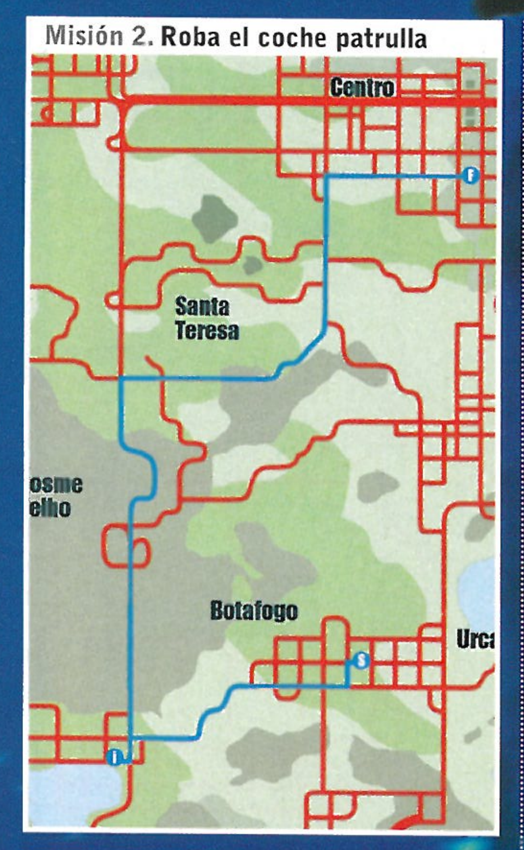
1 ¡ZONA DE HÍPICA OCULTA!

Si quieres, podrás intentar superar las pruebas de hípica pero montando tu propio coche en lugar de un caballo. Para ello, pulsa el interruptor que hay enfrente del circuito.











Misión 2

2- ROBA EL COCHE PATRULLA

En 1 minuto y 40 segundos tendrás que salir del garaje e ir a la estación de policía para robar un coche patrulla. Cuando llegues allí, sal del coche, entra por la puerta pequeña y coge el coche que verás aparcado. Sal por la puerta del garaje y ve a dejarlo en un lugar seguro. Tienes 3 minutos y 12 segundos. Está lloviendo y la conducción será más peligrosa. No puedes reventar el coche patrulla y la policía hará todo lo posible por fastidiarte.

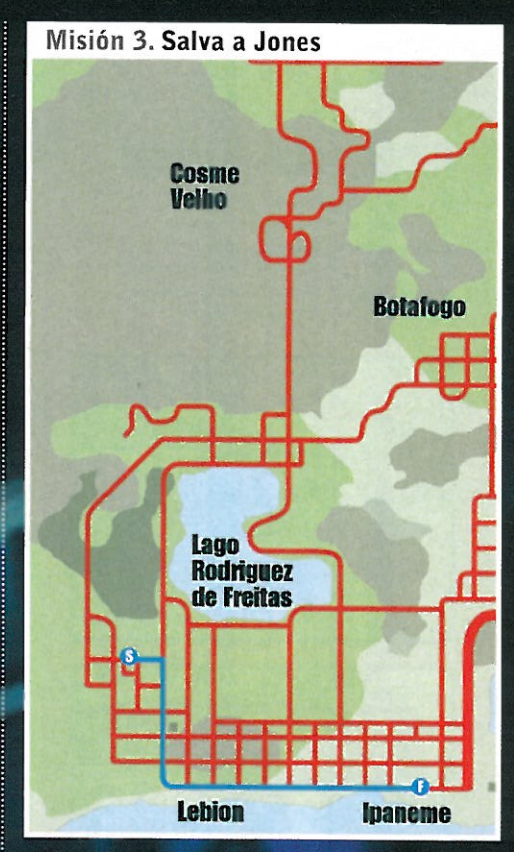


3- EL DINERO DE CAINE

Con el coche de policía que acabas de robar deberás detener, nada más salir del garaje, a una limusina. Ahora móntate en ella y dirígete a la mansión de la mafia rival en un tiempo inferior a 2 minutos. Una vez hagas tu trabajo, vuelve al mismo punto de inicio donde estarás a salvo de los coches de la mafia rival. El tiempo está muy justo y hay precipitaciones en la zona, cuidado.



Misión 3





Misión 4

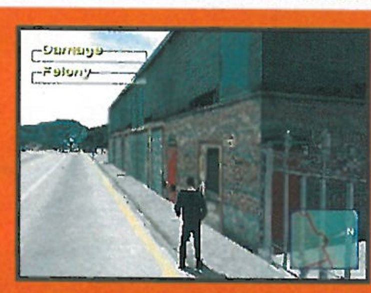
4- SALVA A JONES

Tu objetivo en esta misión es detener a golpes el coche que ha secuestrado a Jones, contando tan sólo con 4 minutos para conseguirlo. Sigue el camino que hemos marcado en el mapa y así podrás alcanzarle en poco tiempo. Como ya sabes (sí, somos un poco pesados), la mejor forma de detenerle es golpearle lateral o frontalmente, aunque es mejor la primera opción, no te frenará al golpear el coche de tu adversario.

2

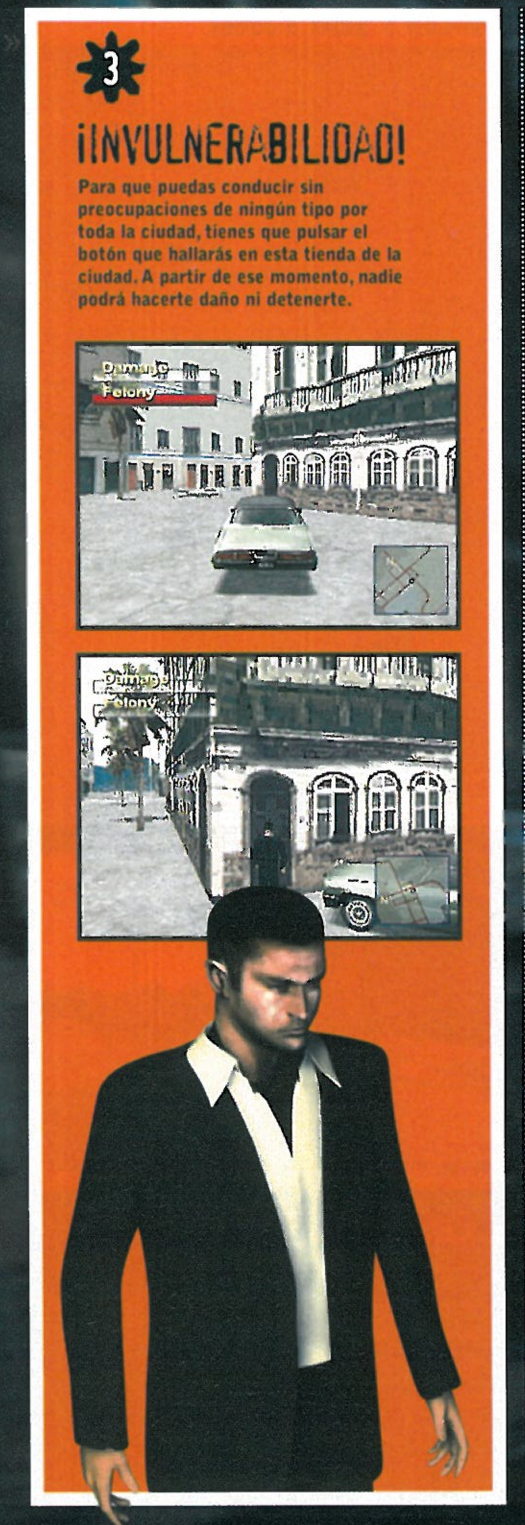
¡CAMIÓN OCULTO!

En el puerto, tienes que accionar el botón que hay junto a la puerta de uno de los almacenes para que puedas acceder a los muelles. Allí encontrarás esperando aparcado una maravilla de camión con el que podrás disfrutar conduciendo.

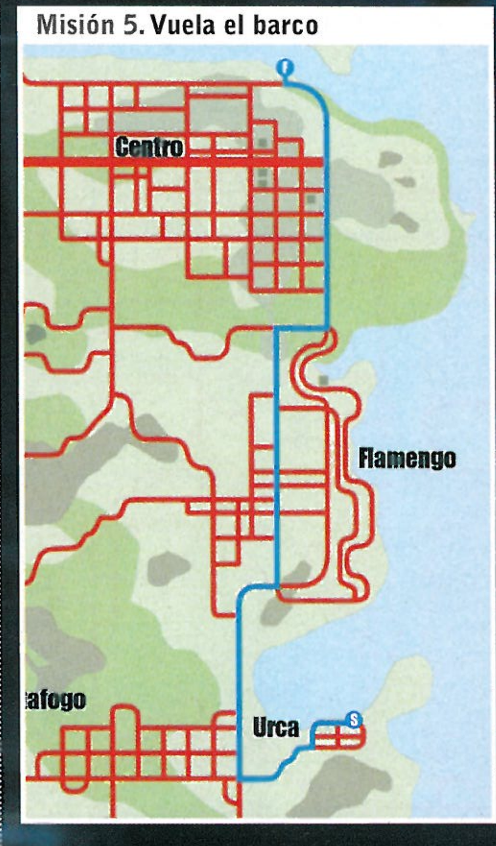








Misión 5. Vuela el barco



5- VUELA EL BARCO

La dificultad se palpa en esta misión. En 2 minutos y 50 segundos tendrás que ir hasta el puerto del norte, donde hay un barco que tendrás que volar. Entra en él con el coche y coloca las bombas antes de que exploten (25 segundos). Una vez colocadas el barco zarpará, por lo que deberás regresar a tu bólido y saltar a la plataforma que hay a la derecha de la rampa.



Misión 5

Misión 6. Jones en problemas





Misión 6

6- JONES EN PROBLEMAS

En el ajustadísimo tiempo de 2 minutos y 50 segundos debes rescatar a Jones. Tu conducción tendrás que ser perfecta si quieres tener la más mínima posibilidad de éxito, además, deberás evitar los ataques policiales. Si te chocas más de dos veces será imposible alcanzar tu objetivo. Una vez llegues al final del recorrido, bájate rápidamente y entra por la puerta de la caseta.

Misión 7. Persigue al pistolero

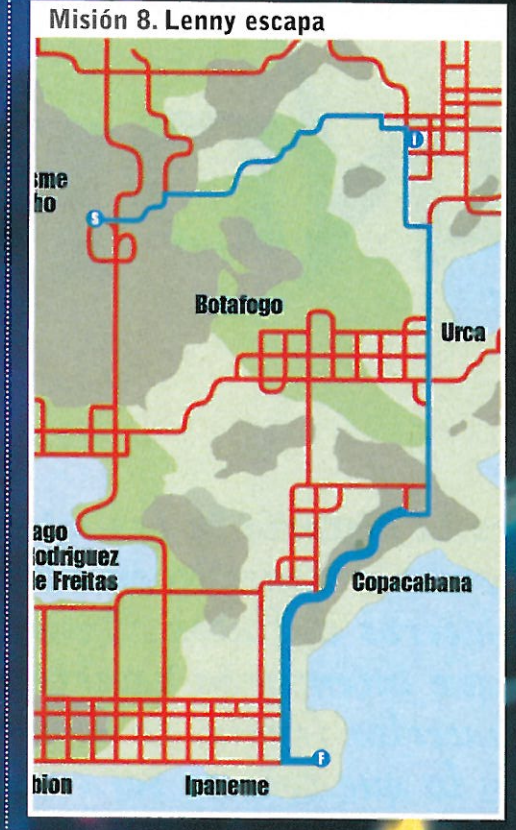
7- PERSIGUE AL PISTOLERO

Prepárate para afrontar la persecución más difícil de todas las que has hecho. Tendrás seguir al coche rojo para destrozarlo. Debido a su resistencia, rapidez y la dificultad del trazado, sudarás bastante para cumplir tu objetivo. Recuerda que debes golpearle lateralmente. Además, ten en cuenta que sólo dispondrás de 2 minutos y 50 segundos.



Misión 7

Misión 8. Lenny escapa

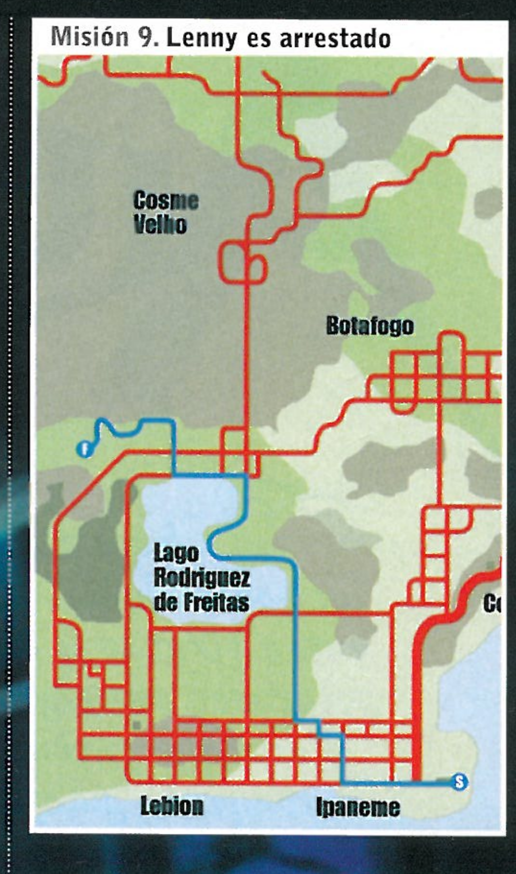


Misión 8

8- LENNY ESCAPA

Primero, en algo menos de 1 minuto y 40 segundos, tendrás que ir a recoger el coche señalado. A pesar de la siempre "agradable" compañía de la policía, no te resultará demasiado difícil. Después, en 2 minutos y 50 segundos, debes ir a coger a Lenny, o mejor dicho, a ver como escapa. A partir de entonces conocerás el lado más salvaje de los cuerpos de seguridad.

Misión 9. Lenny es arrestado



9- LENNY ES ARRESTADO

Por fin llegas a la última misión. Su dificultad es muy elevada. Debes perseguir al helicóptero hasta que se estrelle. Además de ser más rápido, no tendrá obstáculos en el aire como los que tienes tú en el suelo. Fíjate en el mapa para conocer el recorrido y mira al suelo y a lo que te rodea, no al helicóptero. Además, la mafia intentará ponerte las cosas un poco más difíciles todavía.

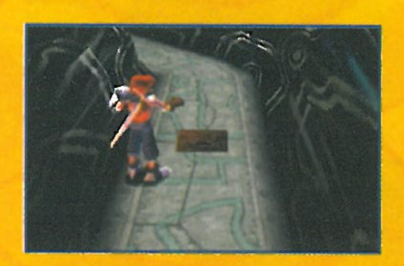

Misión 9



Aquí tienes la historia de las aventuras de Flint, un pobre chaval que se verá metido en mitad de una guerra entre piratas y hechiceros chiflados. Encontrarás puzzles y poderosos enemigos que intentarán hacerte la vida imposible. Para que puedas hacerles frente, te hemos preparado una completa guía con lo que todo te será mucho más fácil. Suerte y a por ellos.



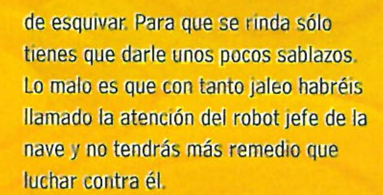

Un viaje accidentado




Avanza siguiendo las instrucciones que se te indican y coge de paso dos **hierbas** de sendos cofres. Tras subir las escaleras del fondo del pasillo verás la **Strange Key**, aunque no le hallarás ninguna utilidad hasta bastante más tarde. Cógela, sal por la puerta y entra en una enorme sala con una palanca y varias salidas, todas ellas cerradas. Quédate con la puerta por la que has salido, ve hacia la palanca y pégale un buen golpe para desbloquear todas las salidas de la sala. Ahora cruza la puerta que hay al lado de la que usaste para llegar hasta aquí y métete en el cuarto de baño de la nave.

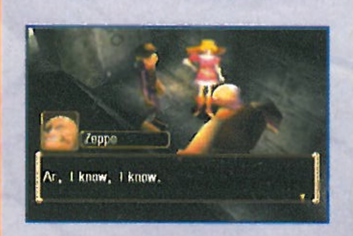
Al poco de entrar oirás un ruidito. No preguntes y sal para tomar cualquier otra salida de la sala. Ya en el exterior elimina al robot que verás y métete por la siguiente puerta. Baja las escaleras y líbrate del acoso de tres nuevos robots para, además, recibir como recompensa una **hierba**. Tras eso, cruza la puerta cercana y entra en la primera "sala de descanso" en donde podrás reponerte usando el círculo curativo y guardar la partida mediante el libro. Ahora regresa al exterior y vuelve a la cabina donde conocerás a una variopinta familia de piratas. Tras una "pequeña" trifulca verbal tendrás que luchar contra el cabeza de familia, Zeppo.

Ganar a este rechoncho pirata es muy fácil; sólo tiene dos ataques, unas ondas de choque que lanza a ras del suelo y unos saltos en los que intenta aplastarte que además son muy fáciles de esquivar. Para que se rinda sólo tienes que darle unos pocos sablazos. Lo malo es que con tanto jaleo habréis llamado la atención del robot jefe de la nave y no tendrás más remedio que luchar contra él.




Jefe Robot

Este enfrentamiento tan sólo te servirá para calentar un poco tus músculos a la espera de retos de mayor envergadura. Obséquiale con algunos espadazos y acaba con los sirvientes que, de vez en cuando, caen de lo alto de la nave. Aunque es fácil derrotarlo, usa las hierbas si lo necesitas.





Haz una visita a los baños que encuentres para obtener en el futuro un combo.



Esta llave te será de gran utilidad un poco más adelante.



Tu primer enfrentamiento serio, aunque tan sólo será un ligero aperitivo.



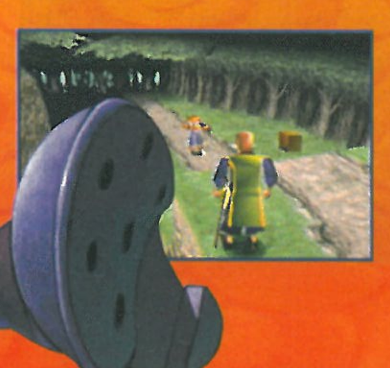
Llegada a Paco Village

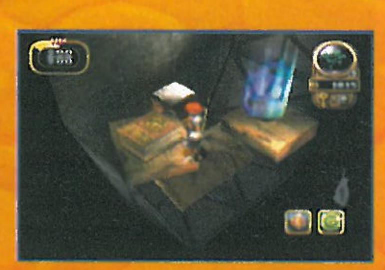


Algunos micos y leñadores harán que tus paseos por los frondosos bosques que rodean Paco Village sean un poco más entretenidos... y peligrosos, claro.

Milagrosamente has sobrevivido a una caída de varios cientos de metros y a la embestida de una gigantesca ballena robotizada (¡ufff!). Tras ser encontrado por un anciano en la playa, despertarás en una cama desconocida para ti. Una vez recuperado de la sorpresa habla con tus salvadores y coge "prestado" el **dinero** del cerdito rosa que hay junto a la pared. En unos momentos aparecerá Alexia, la que será tu compañera de aventuras de aquí en adelante. Luego sal de la casa y date un garbeo por el pueblo (si a esto se le puede llamar pueblo). Encontrarás una tienda en la que comprar algunas hierbas con el dinero que, entre otras cosas, podrás conseguir cortando matorrales. Entra en la casa más grande, pero por la puerta que lleva al baño para oír de nuevo otro sonidito como el que escuchaste en la nave. Ve ahora, si quieres, a salvar la partida en lo alto de la colina y observa como una señora reza a una estatua que luego te será de mucha utilidad.

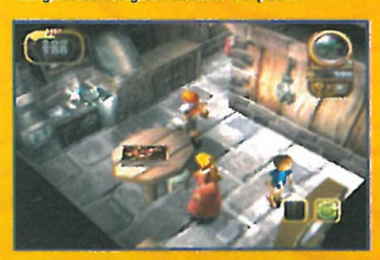
Ahora regresa a la casa. Descubrirás que Alexia se ha ido al Kindra Forest pensando que tú te habías ido allí, por lo que tendrás que seguirla. El bosque está plagado de monos y leñadores con muy malas pulgas que intentarán ponerte las cosas difíciles. El primer





Y con este van dos. Gracias a tu estudio concienzudo de los urinarios, obtendrás un guante mágico dentro de poco.



grupo de micos custodia un cofre que guarda una útil **hierba** en su interior. Cruza un puente cercano y repite toda esta operación. Un poco más adelante encontrarás a Prunewell en una zona alta. Para llegar hasta él coge el cajón marrón y úsalo para subir el escalón. Cerca verás un hueco en la arboleda que te llevará a un tipo que necesita ayuda. Dale una hierba y te obsequiará con una **brújula** muy útil. Vuelve junto a Prunewell y empuja el bloque de piedra que está más lejos de él. Acaba con dos leñadores y usa la plataforma que se ha activado para proseguir.

Reparte "leña" a más hombrecillos y pasa del cofre porque está vacío. Prunewell regresará para darte algunas lecciones. Enfrente de él hay un corredor que oculta un cofre con **100 monedas**. Justo a su espalda hay otro pasillo con otro cofre donde hallarás la primera **pieza del puzzle**. Regresa junto al viejo y empuja los bloques de piedra para poder seguir. Salta sobre el interruptor y luego a la plataforma móvil. Elimina a 4 leñadores y continúa tu camino hasta dar con un círculo curativo. Cruza el puente para entrar en la morada de Finrod y sal por el otro lado. Tras pelear con dos hombrecillos más coge la **hierba** del cofre y sal del bosque.

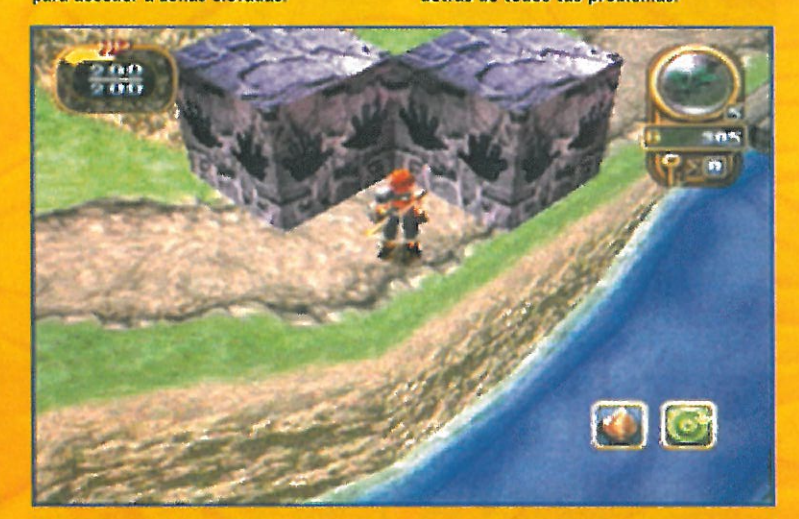
Estás en las montañas Sparrowhawk. Alexia te regalará la **pieza** número dos del puzzle (sé educado con la chica y dale las gracias). Si tu salud no está al máximo entra en el tronco del árbol y usa el círculo curativo que encontrarás en el interior. Sigue a Alexia hasta la entrada en el fuselaje de la nave y pasa al interior. Tras una charla pasa a otra zona en la que tendrás que ascender usando las cornisas de las paredes. Por el camino podrás hacerte con un par de **hierbas** en sendos cofres. En lo más alto verás dos salidas; la que está en la izquierda esconde una tercera **hierba** y la de la derecha, un libro de guardado y la salida al exterior. Usa la plataforma móvil para continuar y Flint saltará a una rama para acabar con varios robots de Mephisto. Déjate caer por el hueco del árbol y aterrizarás sobre el círculo curativo de antes. Sal fuera y, tras la escena, prepárate para enfrentarte a...



Aprende a colocar los bloques de madera para acceder a zonas elevadas.



Este ser con cara de sapo es el que está detrás de todos tus problemas.







Quédate con la localización de este tipo de estatuas, sean del color que sean, ya que más adelante obtendrás los artefactos que te permitirán hacerlas desaparecer.





Pandora

Para ser uno de los primeros jefes finales es más difícil de lo que debería. Empezará a correr en círculos alrededor tuyo y cuando dé algunas vueltas efectuará su ataque. Se abalanzará a por ti a gran velocidad por lo que tienes que ser muy rápido con el pad si la quieres esquivar. Cuando falle la embestida, acércate con cuidado y pégala un buen sablazo. Tras cada golpe la gata pegará un salto hasta el punto central del escenario, arrasando todo lo que encuentre en su camino, incluido tú si no te quitas. Tras unos golpes saltará sobre el pilar de una esquina y lanzará unas llamaradas. Ve al lado contrario a donde esté y, cuando salte de nuevo al suelo, esquiva su embestida. Golpéala otra vez y repite la operación hasta que caiga derrotada.







Paco Village destruida



Tras recoger todos los premios que has conseguido por derrotar a la mascota de Mephisto, dirígete de vuelta a Paco Village. Cuando llegues, descubrirás que el pueblo ha sido completamente arrasado por un extraño tanque con bandera pirata. Todos los aldeanos te echarán la culpa de que haya ocurrido semejante catástrofe, por lo que no recibirás mucha ayuda de su parte. Entra en la casa de las dos puertas (la del baño), y habla con la anciana del fondo. Sal y busca en la colina un cofre con la **pieza 3** del puzzle. Ahora puede ser un buen momento para conocer a Jeena. Busca una estatua suya en la ladera de la colina y salta sobre ella tras rezar. Serás llevado ante la presencia de Jeena y su aprendiz. El guerrero legendario te informará de que para obtener nuevos combos de combate, debes entregarle piezas de puzzle como las que has estado recogiendo hasta ahora. Entrégale las 3 que tienes y habla con el aprendiz. Éste te enseñará orgulloso un ataque inventado por él mismo. Te dirá que si quieres que te lo enseñe, deberás informarle de los tipos de cuarto de baño de la región. Para eso has entrado en los dos baños con los que te has topado hasta ahora, pero aún te falta encontrar y "visitar" un tercero.





Abandona esta "dimensión" y una vez en el pueblo, sal para dirigirte a Tortuga Beach. Ya en el camino, acaba con el molesto pájaro y coge una **hierba** del cofre. Usa los bloques para continuar y acaba con otros dos pajarracos. Rompe todas las estatuas que hay sobre las plataformas, hasta llegar a una zona con hierba. Allí encontrarás otro de esos totems, sólo que esta vez esconde **100 monedas**. Pasa a la siguiente sección. A tu lado hay una muralla de madera con un bloque de piedra encima y, enfrente de ti, un par de estatuas amarillas que bloquean el paso. En ese momento caerá una piedra que deberás usar para romper dichas estatuas y continuar. Acaba con la fauna de los alrededores y ve hacia el Norte, salta unos pinchos y cogerás una **hierba**. Ahora ve hacia el Sur y, cerca de la muralla, verás una edificación con una **hoguera** en un rincón. Cógela, vete hacia la muralla, ponte junto al bloque de piedra y lanza la hoguera hacia la bomba que tiene encima. Ahora podrás pasar y coger **la pieza 4** del puzzle.

Tras eso, ve de nuevo hacia el Norte y verás dos estatuas. Si rompes la gris, descubrirás un interruptor que hará caer una **tinaja**. Con ella podrás romper todas las estatuas de color azul que te encuentres, como por ejemplo la que sostiene el cofre y las que impiden el paso hacia el Oeste. Utiliza el círculo curativo y pasa a la siguiente zona.

Cuando llegues a ella, busca en los alrededores una **hierba** y luego vete hacia el norte. Una vez allí, salta de bloque en bloque hasta llegar a un interruptor que hará que se ponga en movimiento una plataforma. Usándola, accederás a una zona vigilada por tres tortugas (¿no son demasiado rápidas para ser tortugas?). Cuando acabes con las tres, el muro bajará permitiéndote pasar a la siguiente zona. Ya en ella, coge del cofre **200 monedas** y tira con un barrido la pared que verás un poco más adelante. Tras eso, acaba con los dos pájaros y observa anonadado la escena de los patos, busca a Alexia, y cuando la encuentres podrás entrar en Toroledo.

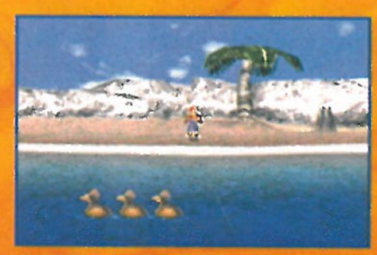


Utiliza la piedra que caerá del cielo para destruir las dos estatuas amarillas y poder continuar así tu camino.





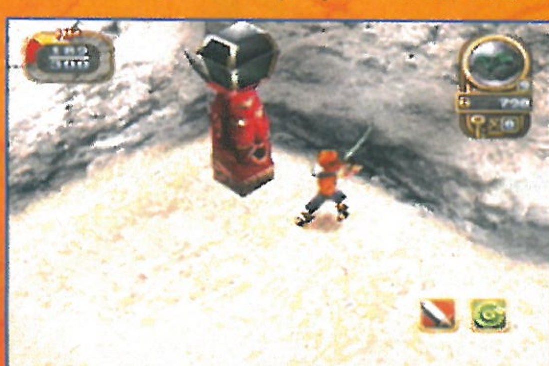
Paco Village ha sido totalmente reducida a escombros y lo malo es que sus habitantes creen que ha sido culpa tuya.

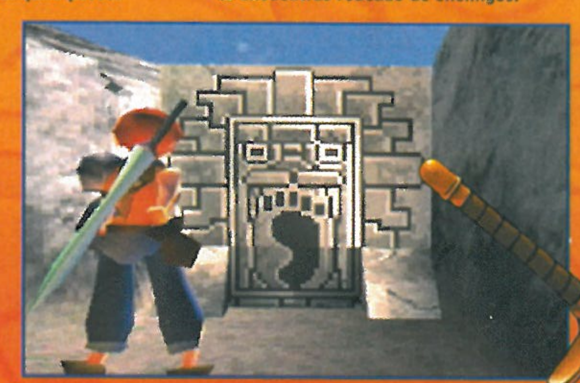


Quédate con el careto de ese trío de patos porque no será la última vez que los veas dando un tranquilo paseo.



El aprendiz de Jeena te recompensará con un nuevo golpe, bastante útil cuando te encuentras rodeado de enemigos.







Toros y tanques

Nada más llegar descansa en la posada (primer edificio del pueblo) para curar tus heridas. En la segunda planta hay un servicio por el que puedes llegar al tejado (y de paso estudiar para luego contárselo al aprendiz). Desde éste te será posible colarte en la casa contigua y hacerte con la **pieza 5**. Una vez allí observa a las chavalas y baja a la planta inferior para salir al exterior. Justo en el edificio de enfrente podrás cambiar la **Strange Key** que encontraste en la aeronave por una **Hand-carved Cow**. Así mismo, tras la puerta que hay junto a la entrada de este edificio, encontrarás una útil **botella de tónico**.

Ahora ve a la parte de atrás de la posada y cruza la puerta para hacerte sin ningún problema con la pieza **número 6** del puzzle.

Ya que estás en un pueblo tan turístico como Toroledo no te irás sin ver el mejor espectáculo de toros de toda la región ¿verdad? Detrás de la posada está la entrada a la plaza de toros. Para tu sorpresa aquí te encontrarás con la surrealista familia pirata de la aeronave. Tras una bronca monumental, rodea la plaza, hacia el Este, y cruza una puerta a otra zona. Junto a la casa hay una estatua de Jeena que te permitirá presentarte ante él. Entrégale las otras 3 piezas y te enseñará tu primer combo de ataque. Luego habla con el aprendiz para contarle todo lo que has visto en cuestión de retretes y te lo agradecerá entregándote el **Gauntlet**. Con este artefacto podrás realizar el ataque Sunburst. Abandona esta dimensión y cerca de la estatua encontrarás el cofre con la **pieza 7**. Explora la zona si quieres y vuelve a al pueblo. Avanza hacia el Norte y, tras cruzar el puente, serás testigo de una graciosa "escena" entre un tal Pierre y su mujer. Cuando el hombre se vaya síguele a la plaza de toros y habla con él, luego ve a su casa y, tras convencer a su mujer, pasa por la puerta que lleva a Mithra Valley.

Aquí encontrarás a la familia pirata y el artefacto que destruyó Paco Village. Entra dentro de esa monstruosidad y sube por las escaleras que hay en la pared. Salva la partida, cura tus heridas y baja a la zona anterior. Enfrente de las ruedas dentadas hay una palanca que debes golpear saltando. Sube hasta esa zona por los escalones que hay junto a la maquinaría y golpea de nuevo la palanca, pero esta vez desde su misma altura. Pasa por la puerta que se ha abierto y hazte con una **llave**. Sal y acciona la palanca de nuevo. Cruza la puerta que hay al lado del torniquete y salta sobre el interruptor que tienes a tu alcance. Con esto conseguirás que el torniquete se mueva del todo dejándote el camino libre hacia la **octava pieza** del puzzle. Salta ahora sobre el otro interruptor y vuelve a la sala donde encontraste la última llave. Presiona un nuevo interruptor y cruza la puerta que se ha abierto cerca. Verás que un enorme bloque te corta el paso. Coge la **hoguera** cercana y lánzala a la bomba que hay encima del pedrusco para convertirla en virutas. Tras eso, baja la escalera, acaba con los dos tipos con lanzallamas y sube por la otra escalera. En la siguiente área te encontrarás con otros dos tipos, un bloque de piedra con un baúl encima y otras escaleras. Sube éstas últimas y coge la **bomba** que hay junto a la pared. Baja con ella, déjala cerca del bloque y haz que uno de los robots con lanzallamas prenda fuego a la mecha para hacerte con el contenido del baúl: la **novena pieza**.

Cruza la puerta que hay junto a ese cofre y, tras la escena, coge la **llave**. Sal, sube las escaleras y pasa por la otra puerta de esta estancia. Desciende junto a los tres robots-ciudadanos, habla con ellos si quieres y sube por otras escaleras. Estás en una estancia con una plataforma-elevador inoperativa y una pasarela. Antes de cruzar ésta última, usa el círculo curativo. Tendrás que subir por las escalerillas y hacer un poco de ejercicio, ya que unas dañinas bolas rodarán hacia ti. En el otro extremo de la rampa hay un interruptor que hará que el elevador se active. Regresa a él y úsalo para


Cada vez que obtengas un nuevo combo, podrás practicarlo con el muñeco que hay en la guarida de Jeena.


No será la última vez que tendrás que hacer de cebo para poder obtener un ítem, en principio, inalcanzable.




Aprovecha mientras las chicas se ponen guapas para llevarte la pieza del cofre.




Tranquilo, éste será el último cuarto de baño que tendrás que visitar.

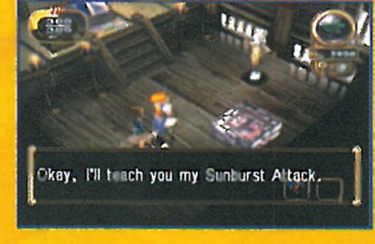












elevador se active. Regresa a él y úsalo para ascender. En esta planta encontrarás otros dos elevadores custodiados por dos perros. Elimínalos y se activará el situado al Oeste. Sube en él y verás como la princesa Alexia abandona, sin motivo aparente, la llave de un cofre. Al llegar arriba, coge la **hierba** del cofre y acciona el interruptor para abrir una puerta en otro lugar. Ahora baja y usa esta vez el elevador del Este. De esta manera encontrarás otro ascensor y una pasarela por la que todavía no debes pasar. Sigue subiendo y elimina a otro perro antes de hacerte con las **100 monedas** del cofre. Cruza ahora la pasarela que hay junto a este último y, cuando estés en la rampa de las bolas, ve a la izquierda para bajar por unas escaleras. Déjate caer al nivel inferior desde ese extremo para hacerte con la **llave** que dejó atrás tu compañera. Retrocede ahora un poco hasta la pasarela que te dijimos antes que no cruzases. Hazlo ahora para dar con la puerta en la que usar esa llave.

Saldrás a otra zona con rampas y bolas. Ve a la derecha, a una pasarela que conduce a una estancia con un par de robots, elevadores y cofres. Monta en el ascensor del Este y cruza otra tarima. A tu derecha podrás ver el interruptor al que tienes que llegar para abrir una puerta. Tírate al nivel inferior y ve hacia dicha puerta. Usa como ya sabes la **hoguera** para encender la bomba y así conseguir el contenido del cofre que hay sobre el bloque. Con otra **llave** en tu poder, regresa a la estancia de los elevadores. Toma esta vez el del Oeste y continúa hasta llegar a otra zona de rampas. Dirígete a la escalera de la izquierda y luego cruza la pasarela de la derecha.

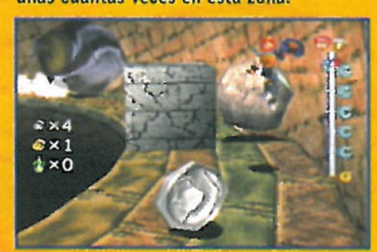
En esta sala, debes pulsar el interruptor que hay al Este para que un bloque se levante temporalmente. Ahora tendrás que ir a toda pastilla hasta ese bloque por el camino del sur saltando los obstáculos que han colocado en medio. Usa la **bomba** y la **hoguera** de la forma que ya sabes para poner a tu alcance el interruptor y sube por la escalera ahora despejada. Encontrarás un cofre con un **tónico** y dos robots en el piso superior. ¡Ojo! Por muchas ganas que tengas, tienes que controlar tu deseo irrefrenable de convertirlos en chatarra, ya que debes "conducirlos" a dos de los tres agujeros que hay en el suelo para que los interruptores queden pulsados. Cuando estén, salta tú sobre el tercer agujero y podrás seguir subiendo. Escala la torre mediante las plataformas y acciona otro interruptor. Coge del baúl algo de **efectivo** y sube al último nivel. Tras salvar la partida (hazlo, es lo mejor) y curar tus heridas, acciona el interruptor, sube por las escaleras y prepárete para hacer un poco de Indiana Jones.

La perspectiva cambiará y Flint empezará a correr como un loco. Detrás llevas, pisándote los talones, al enorme toro que has visto en la animación, pero enroscado sobre sí mismo formando una enorme bola. Corre huyendo de él a la vez que recoges ítems y saltas obstáculos. Para evitar que el toro te alcance, pasa sobre los **"lanzadores"** del suelo y conseguir así algo de velocidad extra durante unos instantes. Cuando acabe la carrerita, tendrás que medirte cara a cara con el "pedaso bisho". (**Mutox**).

Cuando le derrotes el pobre animal saldrá huyendo, momento que debes aprovechar para coger el **Big Life Crest** del cofre y algunas **moneditas**, antes de emprender el viaje de regreso a la ciudad de Toroledo.



No desesperes. Ten paciencia ya que tendrás que esquivar este tipo de bolas unas cuantas veces en esta zona.



Corre, corre. Esquiva los muros y activa las trampas para que Mutox no te dé caza en este descenso al estilo Indiana.





Mutox, el toro



Este toro aficionado al boxeo empezará a lanzarte derechazos directos al careto. Si te mantienes alejado de él sin parar de correr, no tendrás ningún problema en esquivar sus golpes. Cuando se canse de darle puñetazos al aire, te lanzará un pedrusco de considerable tamaño. Usa a tu favor los rebotes de la piedra en las paredes para dirigirla hacia tu enemigo y dejarlo por unos momentos K.O.. Aprovecha esos segundos para atizarle con fuerza y repite la operación. Cuando haya recibido algunos espadazos de tu parte, cambiará ligeramente de táctica. Los puñetazos serán algo más rápidos y en lugar de usar una piedra, se abalanzará sobre ti rodando. Esquívale tres o cuatro veces y cuando se pare para recuperarse del mareo, enséñale de cerca el filo de tu espada un par de veces, y luego sal corriendo. Repite la táctica hasta derrotarle, pero ten en cuenta que aguantará bastante.

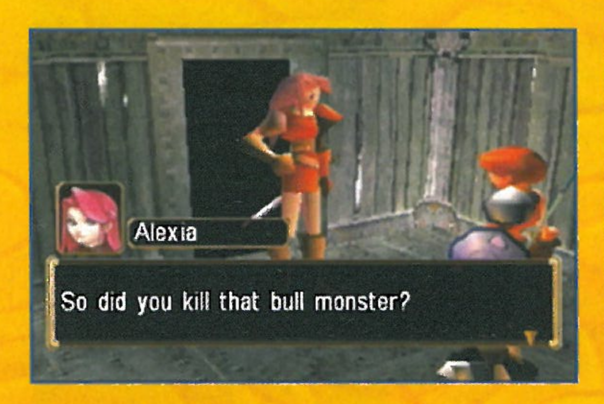






Centro de "reclutamiento"







Ve hacia Toroledo y cuando llegues a la casa de Pierre su mujer te informará de que se ha ido a la Howling Cave. Da media vuelta y en el mapa se abrirá el camino hacia dicha cueva.

Allí encontrarás al loco de Pierre y a su hija. Sube a la plataforma móvil y sigue el camino que tomó Pierre. En esta habitación hay dos palancas, **dos hogueras** y **una bomba**. Para poner la plataforma elevadora en marcha has de accionar las dos palancas a la vez. Para ello coge la bomba y ponla junto a una de ellas, luego lánzale una hoguera para encender la mecha y golpea con la espada la otra palanca en el momento que haga explosión. Antes de subir coge algunas **hogueras** y lánzalas a las torres vegetales que hay en uno de los lados y que te impiden llegar hasta la **décima pieza**. Ahora sí, sube a la plataforma y abandona la estancia por la otra puerta. Desde el mapa podrás llegar sin problemas a Deadeye´s Zach´s, una caseta en la que puedes jugar a los dardos tantas veces como dardos tengas. Al acertar en la diana irás ganando una serie de puntos con los que podrás comprar diversos ítems, si bien es cierto que los interesantes requieren una cantidad importante.

Sal de ahí y vuelve a la cueva donde encontrarás de nuevo a Pierre, aunque un poco malhumorado. Cuando deje de lanzarte piedras, amontónalas y síguele para llegar hasta Dun Webb. Entra en la mansión sin esperar cola y luego sube por las escaleras que hay en la pared, junto a la entrada. Una vez en el piso superior, antes de entrar por la puerta que estás viendo, ve hasta el final de ese pasillo para conseguir un **tónico**. Ahora pasa por esa puerta y estarás en la terraza. Cruza la primera puerta que veas y llegarás a una sala con un libro de guardado, un cofre y otra puerta. Salta el hueco que te separa del baúl y hazte con la **pieza nº 11**. Atraviesa ahora la otra puerta de esa estancia y contempla la escena (tranquilo, ya abrirás ese cofre). Tras eso sal de ahí, vuelve al balcón, sigue hacia la derecha y, poco después de una segunda puerta, hallarás una **hierba**. Cruza ahora esa segunda puerta y accederás a una sala llena de cintas de transporte y cofres. Regístralos todos y hallarás **1 hierba**, **5 dardos**, **un tónico** y la **pieza 12** del puzzle. Abandona la estancia por el agujero de la pared y caerás fuera de la mansión. Evita los pedruscos que caen y ten cuidado con las "pulgas" robot. Sube rápido por la cuesta y, después de las escaleras, entra por la primera puerta. Serás testigo del proceso con el transforman a la gente en esclavos robot, en este caso le toca a Pierre, y del rapto de Alexia. Cuando puedas, baja y "finiquita" a todos los enemigos para que se abra una puerta por la que debes salir. En la siguiente estancia debes activar 4 interruptores, evitando las trampas que las protegen. Evita también acercarte a los portales, ya que si te absorben te mandarán al exterior de la mansión. Coge las dos **hierbas** de los cofres y vete por la puerta que se ha abierto.

De nuevo en el hall cruza la puerta Norte y verás el bloque de piedra de antes con el baúl gris encima. Haz que los robots lanza-bombas tiren una junto al bloque para romperlo y elimínalos. Dentro del cofre está el **Pixie Ring**, que te permitirá flotar y lanzar bolas de energía. Regresa a la zona exterior, donde las bolas y las pulgas, y entra por la segunda puerta tras subir las escaleras para coger la **pieza nº 13**.

Vuelve a la entrada y dispara una bola de energía al objeto verde del rincón. Esto hará que la barrera de al lado baje y puedas así llegar hasta el elevador del fondo. Desciende y verás varias puertas. Cruza la de la zona inferior a los túneles de la mina, y mata a los dos lacayos de Mephisto.



Coloca esta bomba junto a una de las palancas para lograr que la plataforma baje hasta quedar a tu alcance.



Caerás al exterior de la mansión por este tubo como si fueses basura. Reponte y prepárate para acabar con unos bichos.







Pierre es un cabezota que hará que las cosas empeoren todavía más. Síguele para evitar que haga alguna tontería.



Al final, el pobre Pierre se dará cuenta de su error, aunque para entonces ya será demasiado tarde. Esto clama venganza.





Telarañas en casa de la felicidad

Continúa hasta salir a otra estancia donde te esperan Alexia y su captor, que "amablemente" te dejará con tres de sus siervos. Aniquila a estos seres y un interruptor quedará a tu alcance. Si lo pulsas harás que se abra tanto la puerta de esa sala como otra en la zona del elevador. Dirígete hacia allí y cruza dicha puerta para acabar, antes de nada, con otros dos robots. Un poco más adelante verás una estatua que escupe fuego y, a su lado, una antorcha. Dispara una bola de energía con el anillo a la estatua y ésta girará 90º hasta encender la antorcha. Sigue hacia delante y verás otra estatua similar, sólo que ésta lanza bolas de fuego que te seguirán. Avanza por el túnel hasta que veas una segunda antorcha en un rincón bastante alejado. Tu misión es hacer de cebo para la bola de fuego y hacer así que te siga hasta la antorcha. Para ello, dispara a la estatua tres veces (para que quede mirándote) y ve con mucho cuidado repitiendo esta



Haz que te siga esa bola de fuego hasta el otro extremo del túnel para encender la antorcha roja y seguir avanzando.



A veces descubrirás algunos cofres que quedan fuera de tu alcance. No te pongas nervioso y ten paciencia.







operación cada vez que pierdas la bola. Cuando lo consigas descubrirás un nuevo interruptor y al pulsarlo abrirás otra puerta en la sala del elevador.

Ve hacia ella y llegarás a otra zona de túneles. Explora el área y verás un baúl (con una **hierba**), una antorcha y, en el otro extremo, una estatua lanzafuego. Tendrás que repetir la acción de antes y guiar la bola hasta la antorcha. Esto hará que la estatua desaparezca y puedas continuar arrojándote por el hueco que deje libre. Entra en la zona Sur y coge del cofre una hierba tras librarte de un enemigo. Salta a la plataforma móvil y llegarás hasta un **barril** que lanza chorros de fuego. Cógelo y avanza hacia el Este, matando algunas pulgas, hasta llegar a unas torres vegetales. Usa el barril para achicharrarlas y sigue avanzando hasta que llegues a otro interruptor. Éste, como los demás, abrirá una puerta cerca del ascensor.

Crúzala y te verás atrapado con un montón de pulgas. Acaba con todas ellas y podrás continuar tu camino hacia el penúltimo interruptor. Con la única puerta que faltaba ya abierta, podrás llegar al último interruptor. Acciónalo, sube las escaleras y coge la **pieza 14** del puzzle.

Ve hacia el libro de salvado, guarda la partida y sigue adelante montando en el elevador. Cruza el portón y cuando veas un círculo curativo y una estatua verde dispara a ésta para que caigan dos cofres con una **hierba** y un **tónico**, señal de que no te espera nada bueno. Así es, prepárate para enfrentarte a la señora araña.

Sacerdotisa Arácnida

Lucharás contra ella en un elevador mientras desciende. Este bicho dispone de varios ataques para mermar tu energía, por lo que debes estar atento a tus reservas de hierbas y tónicos. Empleará tanto sus patas como unos proyectiles para sacudirte de lo lindo, mientras manda a arañas más pequeñas a por ti. A esto hay que unir una molesta telaraña que lanzará para ralentizar tus movimientos. Usa los proyectiles del anillo para paralizar a las arañitas y el ataque con carrera para hacer morder el polvo al gran arácnido. Ten cuidado con no caerte fuera del ascensor, sobre todo al desaparecer la barandilla. A pesar de su aspecto, es más fácil que los jefes de final de fase con los que ya te has enfrentado. Suerte y a por ella.





Cuando acabes con ella coge **200 monedas** del cofre marrón y un **Elemental Orb**. Ahora derriba el muro con un barrido y baja la escalera para encontrar a Alexia rodeada de enemigos. Acaba con todos y huye, como Indiana Jones, en una vagoneta.

En esta carrera hacia el exterior deberás evitar a los robots que atacan por ambos lados y los obstáculos (piedras y bolas de pinchos). Cuando llegues al final estarás en Yagin Habour, tu lugar de partida hacia la misteriosa ciudad pirata de Puerto Medusa.



Esa puerta lleva a una sala en la que podrás superar tu aracnofobia de golpe.



Un paseo movidito en vagoneta antes de llegar al puerto y zarpar con los piratas.



Puerto Medusa



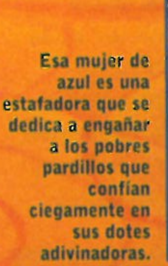




Aquí no hay mucho que explorar por lo que puedes ir directamente hacia la taberna, que hace también las veces de hostal. Antes de entrar, en su exterior, hay un tipo en un rincón que te cambiará el souvenir que te trajiste de Toroledo por un **martillo** que, de momento, no te servirá de nada. Ahora sí, entra en la posada y allí podrás salvar la partida. Baja las escaleras y habla con Alexia para que te explique un plan con el que llegar a la ciudad de Puerto Medusa, aunque no saldrá del todo bien (disfruta con la escena).

Con Flint en el barco debes recoger todas las **cajas** desperdigadas por la cubierta y llevarlas a la zona delantera de la misma (o a proa, como dirían los entendidos).

Estás, por fin, en Puerto Medusa, el hogar de los piratas y Lady Milena. Bien, acércate a uno de los muelles para ver otra vez al trío de patos dando un paseíto. Ahora dirígete a la posada y sube a tu habitación por las escaleras, salva si quieres y sigue hasta el ático usando la escalera de la pared. Arriba escucha lo que tiene que decirte el pirata regordete y, cuando se vaya, busca una zona del suelo deteriorada. Ponte encima y caerás a una habitación a la que antes no tenías acceso. Dentro encontrarás a un robot que te dirá que Mephisto viene hacia Puerto Medusa. Ahora abandona la casa y entra en la tienda de ítems, donde podrás comprar la **Broad Sword** y un **Small Life Chest**. Cruza la otra puerta, habla con la niña y róbale sus **ahorros** (seguro que ella no los necesita). Sigue hasta la siguiente sala y habla con el herrero. Te propondrá un trato: si tu le llevas **Elf Steel**, **Dwarf Stone** y **Vita Stone**, te fabricará un escudo super resistente (el Valar Shield). Olvida de momento el asunto y sal para ir al faro en el muelle. Allí, Flint dirá a un pirata que Mephisto va visitarle y, asustado, dará la alarma.



Esa mujer de azul es una estafadora que se dedica a engañar a los pobres pardillos que confían ciegamente en sus dotes adivinadoras.



Ve ahora a la posada y paga una habitación. Cuando despiertes, ve a la taberna y allí, tras hablar con el camarero, tendrás la oportunidad de contemplar una faceta hasta ahora desconocida de Alexia. Cuando el espectáculo acabe, Alexia tendrá que sacarte las castañas del fuego. Ve ahora a la posada y entra por la puerta que hay detrás del dueño. Aquí podrás reírte un poco si examinas las fotos de las chicas que hay en la pared. Ahora sal y regresa a la taberna, sube las escaleras y cruza un par de puertas. Cuando estés fuera, entra en la caseta y te enfrentarás a la primera prueba para conseguir la Gold Badge, o lo que es lo mismo, el acceso a la mansión de Milena. Amontona los barriles y cajones entre las dos plataformas que hay en la pared, en lo alto. Después salta a la primera y de ahí a la torre que has formado para llegar de una salto con carrera a la **pieza nº 15**. Baja y cruza la puerta hacia otra caseta. Aquí te esperan ciertas pruebas de habilidad. Esquiva las trampas y coge del primer baúl una hierba. No corras hacia el segundo porque contiene una bola de fuego que se abalanzará sobre ti. Pasa a la siguiente sección donde encontrarás un pasillo lleno de hojas metálicas que se abren y se cierran. Al final puedes ver una plataforma elevada con un cofre gris. Tendrás que ir saltando sobre las hojas y manteniéndote en el aire (usa el anillo) cuando éstas se retiren. Así conseguirás otra pieza, la **nº 16**. Sigue adelante y sube una pequeña rampa para encontrarte de frente con un baúl escupe-fuego. Tienes que hacer que esa bola de fuego llegue hasta la antorcha que hay encima de ti. Luego sigue saltando el abismo y coge de un cofre **200 monedas**. Repite esta misma operación con la siguiente antorcha y sigue avanzando hacia la mansión. Ten cuidado cuando esquives las tinajas que se abalancen sobre ti, para no caerte al abismo. Una vez hayas logrado superar esta última prueba conseguirás tu **Gold Badge** y será el momento de entrar, sin más dilación, en la mansión de Lady Milena.



Como no tienes billete para viajar en este barco, tendrás que ganártelo con el sudor de tu frente. Empieza a cargar cajas.



Examina la foto de la pared si quieres reírte un poco. Desde luego, la aventura no está escasa de situaciones graciosas.





La mansión de Lady Morena



Llegarás a los jardines tras subir unas escaleras. Examina el entorno y busca la entrada al pasaje subterráneo. Salva la partida, coge el **tónico** del baúl, tírate por el hueco del suelo, y mueve el pad hacia el noroeste para caer sobre una pasarela. Pasa por la puerta, acaba con los bichos del pasillo y caerá un cofre con la **pieza nº 17**. Ahora, déjate caer por el agujero de antes y corre hacia la puerta norte, acabando con todo bicho viviente y esquivando las trampas. En la siguiente sala hay una palanca que hará aparecer una plataforma de color gris. Sube a ella y ve saltando a las que son del mismo color para llegar a la puerta de arriba del todo. Sigue por el pasillo y quedarás atrapado con un montón de bichos. Elimínalos y podrás continuar hasta otro corredor con un libro y un círculo curativo. Avanza por el pasillo evitando los obstáculos y recoge un **elixir** del cofre. Prepárate, porque toca pelear contra otro bicharraco:



Los bloques verdes responderán de distintas formas a los impactos de las bolas de energía del Pixie Ring.



No sabemos que te parece a ti, pero esto no suele ser una tortura demasiado común. En fin, ellos sabrán.





Kinokodile

Este tremendo cocodrilo intentará que seas su aperitivo antes de la cena. Esquiva sus embates y, cuando lo tengas a tu alcance, dale un sablazo en el costado, justo debajo de la seta que lleva adosada a la espalda. Con cada golpe, el reptil dejará escapar unas bolas de gas venenoso, que debes esquivar a toda costa. Vigila tu nivel de energía para no llevarte una desagradable sorpresa y con un poco de esfuerzo, conseguirás que te deje en paz.



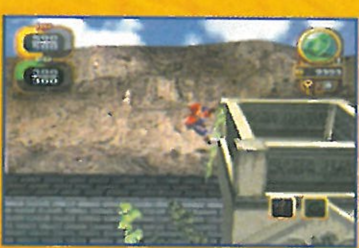
Coge el dinero y el **Big Life Crest** y monta en la plataforma. Salta para pasar por la puerta que hay arriba del todo y ve hacia el bloque verde. Dispárale con tu anillo y empezará a botar hacia arriba. Súbete en él para alcanzar una palanca que, al ser golpeada, abrirá al lado una salida al jardín de Milena (aunque sólo te servirá de atajo).

Vuelve a la plataforma elevadora y baja a la puerta del nivel inferior. Cruza la puerta, acaba con todos los bichos y ve hacia el sur al llegar a las estatuas azules. En la siguiente estancia, salta primero a la puerta que hay al lado de donde estás para coger la **pieza 18**. Ahora vuelve atrás y déjate caer a la zona inferior. Acaba con los enemigos que haya y una plataforma móvil se pondrá en marcha en un rincón. Sube a ella y salta cuando llegue arriba. Avanza por las plataformas, teniendo cuidado con las rocas que caen, hasta llegar al otro lado de la sala. Antes de subir en el pequeño elevador hacia la siguiente sala, coge un **elixir** de un cofre. Elimina a los bichos de esta mazmorra y la plataforma central se pondrá en movimiento. Sube a ella y salta hasta estar junto a un bloque verde como el de antes. Dispárale con tu anillo una bola de energía y pegará un pequeño bote, pero suficiente para llegar hasta la pasarela de la derecha (coge antes del cofre la **Loriens nuts**). Repite la misma acción hasta llegar a la cima para coger **200 monedas** y salir por otra puerta a la mansión de Milena.

Observa el curioso castigo al que están sometiendo al pirata en la sala de torturas y sal por la otra puerta. En esta sala, habla con el tipo que está limpiando la chimenea antes de seguir adelante. Sal de ahí y ve a las habitaciones del fondo. En una sala hay una sirvienta de Milena y en la otra una fan de Flint. Pregúntale lo que necesites saber de la casa. Vuelve con el pirata de la chimenea y habla con él. Te pedirá que hables con la sirvienta, házlo, ella te dirá que el pirata debe ir en persona, así que vuelve con él y díselo. Con esto conseguirás que se retire de la chimenea y puedas, al fin, bajar por ella.



No te preocupes por el pirata del medio. El tipo de tortura que se practica en esta isla de piratas es bastante inofensiva.





El tipo misterioso de la capa que acaba de patear el trasero de Flint acabará siendo muy importante ya que es...



Pasa de los piratas que buscan a uno de los suyos y sal de la habitación. Como no te dejan subir por la escalera, sigue por la puerta del fondo, a la cocina. Allí verás un interruptor que al accionarlo hará que desaparezca una tapa en el suelo. Baja si quieres para comprobar que es un atajo a las mazmorras. Sube de nuevo y sal por la otra puerta de la cocina. En este salón hay un un portón y una chimenea. No hagas caso al portón porque no conduce a ningún sitio y entra en la chimenea. Aquí verás a un pirata que se está escondiendo de los demás. Él te dará todo el **dinero** que tiene con tal de que no le descubras, pero no te queda más remedio que hacerlo porque necesitas subir por la escalera que él bloquea. Sal al salón y habla con algún pirata para que lo saquen de ahí. Sube las escaleras ahora y ve a la habitación del fondo. Cruza la puerta, salva, sal al balcón y ve hasta el extremo derecho para hacerte con **pieza 19** de un cofre que apenas se ve. Luego, tienes que por la enredadera hasta la azotea, dirigirte a la derecha y déjarte caer por el agujero del suelo. Ahora mira como "pegan" a Flint y ve a la posada para encontrarte con Alexia. Cuando lleguen los lacayos de Mephisto, acaba con ellos, aunque no podrás evitar que os capturen. Al final, Mephisto se irá con Alexia y Flint sobrevivirá por poquito.

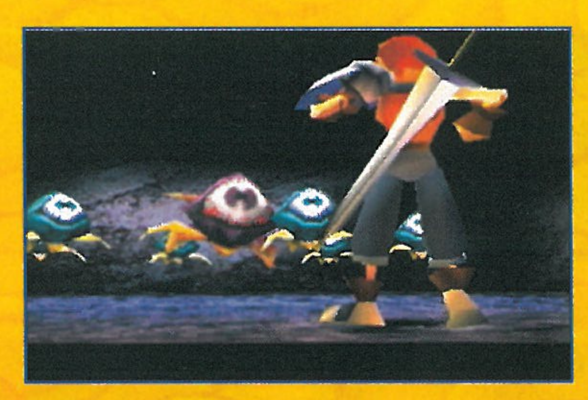


Ocean Cavern

Habla con el tipo que te encontró medio muerto y cómprale algunos ítems para reponer tu inventario. Entra ahora en la cueva y guarda la partida si quieres. Tienes enfrente 4 puertas cerradas a cal y canto y, a los lados, otros 4 posibles caminos. Entra primero por el que está más cerca del libro de salvado (Sudeste). En la primera sala, acaba con las criaturas que la pueblan y luego dispara a la estatua verde con tu anillo. Esto hará que aparezca en un rincón un interruptor con el que puedes abrir la puerta a la siguiente sala (coge primero las **500 monedas** del cofre). Para conseguir el acceso a la siguiente estancia, deberás lidiar con 3 reptiles de tamaño considerable. Ya en la tercera sala, tendrás que volver a guiar bolas de fuego hasta dos antorchas, sólo que esta vez, el recorrido está lleno de obstáculos semi-invisibles. Si ves que la cosa se te pone difícil, hazlos visibles disparando a la estatua verde del rincón. En la siguiente prueba, dispara con el anillo al artefacto verde para que aparezca un cartel. Tras leerlo, salta y mantente flotando en el aire unos segundos para que se abra la puerta metálica. Acostúmbrate a la repugnante criatura que tienes delante, porque te la encontrarás otras tres veces más. Se trata de un ojo enorme rodeado de otros más pequeños que flotan a su alrededor. Acaba con estos últimos primero y luego vete a por el grande. Cuando se quede sin protección empezará a lanzarte bolas de fuego, pero nada que te vaya a poner en demasiados apuros. Cuando lo mates, recoge algunas **monedas**, las **lorien nuts**, un **tónico** y la **primera** de las cuatro llaves.

Entra ahora por la puerta Noreste y lee el letrero para ver una secuencia de colores. En las tres próximas salas encontrarás estatuas de tres colores: rojas, amarillas y azules. Para poder verlas, dispara al artefacto verde de siempre. Debes visitar las salas en este orden, haciendo que las estatuas estén siempre visibles: 1, 2, 3, 2, 1, 2, 3. El caso es que tienes que avanzar hasta la tercera sala y luego volver hacia la primera para, nuevamente, ir hasta la tercera. De esta forma se te permitirá el acceso a la cuarta y última estancia. Lee el letrero y no muevas ni un sólo músculo, porque aparecerán tres lagartos como los que te han estado incordiando en las anteriores estancias, pero si permaneces inmóvil, se irán al cabo de unos segundos y se abrirá la siguiente puerta. Pasa y te enfrentarás de nuevo al ojo gigante. Esta vez hay sólo dos pequeños acompañándole. Los últimos lanzarán bombas apagadas y el grande bolas de fuego. Usar las llamas para encender la mecha de las bombas, y arrojáselas mientras saltas. Unos pocos bombazos serán suficientes para acabar con él. Como recompensa, recibirás lo mismo de antes.

Ahora entra por la puerta noroeste. En la primera estancia, dispara al artefacto verde y se harán visibles una hoguera y una antorcha. No creemos que a estas alturas te tengamos que explicar lo que tienes que hacer para pasar a la siguiente estancia, ¿verdad? Aquí verás, en un rincón, una estatua que lanza bolas de fuego, en otro, una estatua de un hombre con una lanza y, en un tercero, una antorcha. Si disparas al artefacto verde de la sala, la estatua con la lanza tirará una de éstas, atravesando el trayecto de la bola de fuego hacia la antorcha. Tienes que hacer que la lanza se clave en la bola de fuego y así encender la antorcha. Con un par de intentos conseguirás abrir la puerta hacia la próxima sala. En ésta, acaba con tres murciélagos gigantes y luego dispara a la cosa verde de siempre para descubrir un interruptor oculto que, al accionarlo, abrirá la siguiente puerta. En el medio puedes ver un interruptor y en las esquinas cuatro cabezas que están mirándolo fijamente.







El uso del Sunburst Attack te facilitará la vida mucho más de lo que crees.



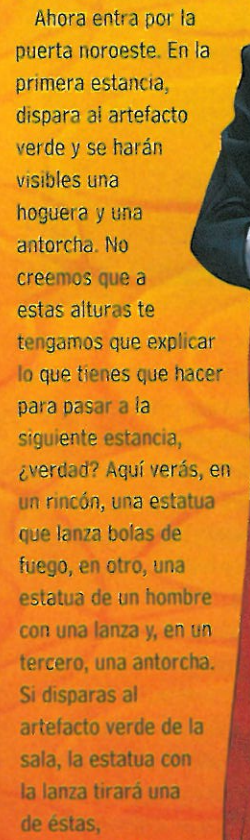
Cada vez que derrotes al grupo de ojos, recibirás una de las cuatro llaves.

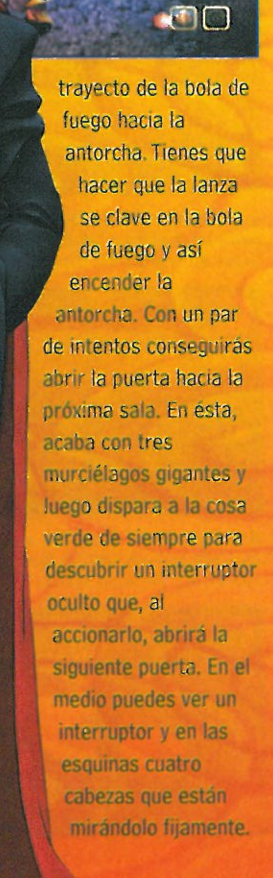


Usa el disparo del Pixie Ring en todos los cristales verdes que encuentres.










En algunas salas darás con enemigos invisibles. Usa la sombra para guiarte.


Para llegar hasta el botón, tendrás que esforzarte y crear una escalera como ésta

Deberás hacerlas girar con un disparo de tu anillo para que puedas saltar libremente sobre el interruptor y pasar a luchar, por tercera vez, contra el gran ojo. Esta vez es el grande quien te lanza las bombas, pero ahora ya están prendidas, por lo que deberás darte mucha prisa para lanzárselas antes de que te exploten a ti. Un trabajo fácil antes de conseguir la **tercera llave**.

Regresa a la zona del libro y pasa por la única puerta que te falta. Te verás enfrente de una columna de 4 bloques verdes, que deberás usar para llegar al interruptor que hay en una plataforma elevada. Para formar la "escalera", dispara al primer bloque para que se mueva en dirección a la plataforma.


Este es el equipo con el que cuentas para atacar la fortaleza del malvado Barón.


Las estatuas amarillas harán que llevar la bola hasta la antorcha sea más difícil.

Ahora sube a ese primer bloque y dispara al segundo de igual forma. Repite la operación hasta llegar al interruptor. En la siguiente sala, dispara al artefacto verde para que se haga visible una plataforma móvil en uno de los rincones. Deberás usar más de estas plataformas semi-invisibles para poder disparar a un segundo artefacto. Así aparecerá el interruptor que abre la puerta hacia la tercera estancia. Verás tres bloques verdes en la zona central, que deberás usar para llegar hasta el ya típico interruptor. De estos bloques, dos pegarán un enorme salto cada vez que les dispares y el tercero se moverá con cada impacto, de forma que podrás construir una torre que te dé acceso a la cuarta sala. Acaba con los enemigos y coge un **tónico** y unos **dardos** antes de pasar al último enfrentamiento con un ojo monstruoso, que esta vez te atacará con rayos láser y bolas de fuego. Tras la lucha coge la **cuarta llave** y vuelve junto al libro de salvado.

Abre los 4 portones, avanza hasta encontrarte con Prunewell y prepárate para una escena sumamente peculiar...

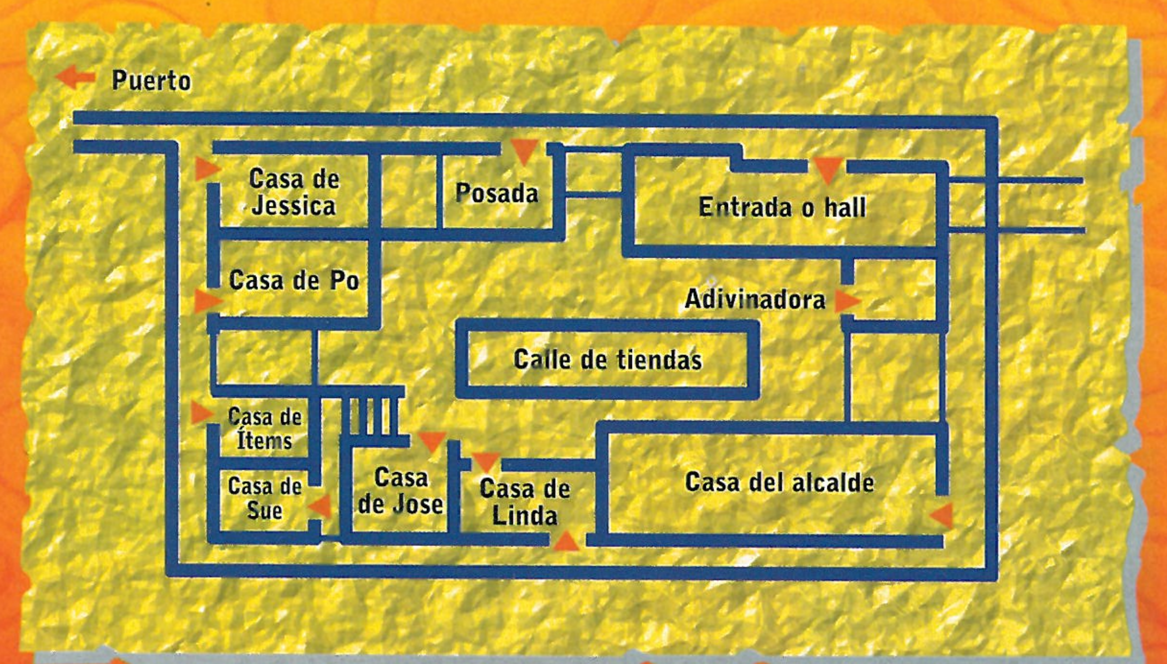






El pueblo de Gwaba

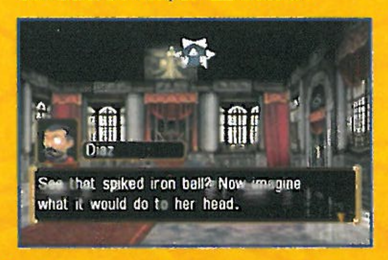


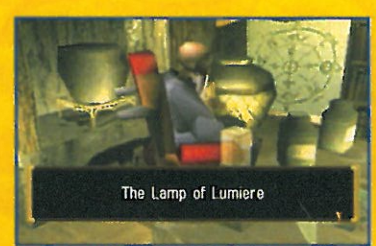


Cuando entres en Gwaba Town, te darás cuenta de que es el pueblo más grande y lioso con el que te has topado hasta la fecha. Aunque dispones de algunos mapas repartidos por las calles, te lo reproducimos aquí para que te sea mucho más cómodo el pulular por sus callejuelas. La única casa en la que no encontrarás nada útil es la de la adivina, aunque puedes probar a que te lea el futuro.

Tras una larga animación, abandona la ciudad de Varuna y ve a Gwaba Town. Cuando llegues a la encrucijada de caminos, toma el que lleva a la casa del anciano Roswell, ve a conocerle y regresa al cruce. Ahora sigue por el puente hasta encontrar a Nunugi para que te dé las ordenes del Barón Díaz (encontrar al "hombre del garfio") Tras eso, avanza hasta el final del puente y cruza la puerta para entrar en el ascensor. Di que te lleven a la primera planta y, al salir, ve directo al exterior. Mira el mapa que hay en el cartel para ayudarte y dirígete primero a la tienda de ítems, ahora que tienes efectivo. Allí deberás comprar el **Titan Shield** por 1500 monedas y los demás ítems que te hagan falta. Sal y ve a la casa de Linda. Una vez allí, habla con ella, sube al piso de arriba y mira todo lo que hay en los cofres. Cógelo sin dudarlo. »


El Barón ha capturado a Alexia y no la liberará si no cumples sus órdenes.





El sabio del pueblo te informará sobre los ítems que tienes que encontrar.



Afina tu puntería en el juego de dardos para conseguir los premios más jugosos.

» Baja y entra ahora en la casa de Po (justo al lado de la tienda de ítems). Sube las escaleras y habla con la niña. Ésta te venderá una **pieza** del puzzle (la 20) por todo el dinero que lleves encima, aunque si ya has ido de compras, no debe ser mucho. Acepta el trato y vete. Ve ahora a casa de Jose, y sube a la segunda planta para ver lo que hay montado. Sal y ve a la casa de Sue, sube al tejado por las escaleras y coge la **pieza 21**. Baja ahora y ve a la posada. Allí, en una pequeña habitación, podrás hablar con Albert. Luego sube a la segunda planta y salva. Ya sólo te queda por visitar la tienda de la adivina (aunque no te dirá nada demasiado interesante) y la del alcalde. En esta última, en la segunda planta para ser más concretos, encontrarás un **elixir**. Ve ahora al hall de la ciudad. Habla con la malhumorada Ruby y luego regresa a la posada. Allí te verás otra vez con la joven pirata y tendrás que pagarle 10 monedas (Ruby puede llegar a ser bastante... irritante). Ve a casa de la anciana Jessica y te encontrarás a Albert. Tras hablar con él, ve tú también a la posada para dar con los dos hermanos. Te asignarán la tarea de buscar a su padre por las casas y tejados de la ciudad. No hace falta que busques demasiado, vete a la casa de Linda y sube al tejado. Tras eso, cruza la pasarela y verás a Zeppo dirigirse a la tienda de ítems, lugar al que debes ir tú ahora. Dirígete hacia allí y, con todos ya reunidos, ve al elevador de la ciudad para subir a la segunda planta y coger un **elixir** en un pasillo cercano.

Ahora sal de la ciudad y ve a la encrucijada de caminos, para ir a la casa de Roswell el Sabio, y que te dé el **Siren Ring**. Con este anillo ya en tu poder, regresa a la casa de Linda en el pueblo, sube al segundo piso y coge la **bomba**. Debes tirarla en diagonal por encima de los bloques de piedra para que caiga sobre la antorcha azul (si fallas, sal de la habitación y vuelve a entrar para encontrar otra bomba). Cuando se encienda la mecha, volará el bloque que tiene encima el barril. Ahora coloca éste entre el bloque del cofre gris y el otro bloque, pegado a la pared. Dispara a la antorcha usando el Siren Ring para que se apague y súbete al baúl marrón tras coger los **dardos** que hay en su interior Desde aquí puedes subir a la antorcha, de ésta a uno de los bloques, y desde ahí al barril. Salta hacia el cofre gris que antes estaba fuera de tu alcance, y ábrelo para hacerte con la **pieza 22**. Por último, sal del pueblo al mapa y verás que puedes ir a Deadeye´s Zach´s a jugar a los dados, y conseguir así premios.







El barco hundido

Regresa a Gwaba si estás fuera y mira el mapa para dirigirte al puerto. Antes de llegar, tendrás la oportunidad de entregar a Jeena todas las piezas que has estado recolectando, y de esta forma, obtener un nuevo combo de ataque. Otra vez en el puerto, encontrarás a Zeppo. Contesta "yes" a su pregunta y sube al barco. Tienes a tu entera disposición un camarote donde recuperar tus energías y salvar la partida. Incorpora el Siren Ring a tu bolsillo y tírate al agua. Cuando llegues al fondo, verás que tus movimientos no son los mismos que siempre. Si no te equipas con la espada, al pulsar salto bucearás hacia arriba, pero si escoges tus armas, tus movimientos serán los de siempre. Ten cuidado con las minas flotantes, ya que te seguirán y explotarán cuando estés cerca. Antes de nada, ve hacia la derecha del todo, ignorando de momento el bloque de piedra. Coge las **lorien nuts** que verás allí y regresa junto al bloque. Para conseguir que vuele por los aires, guía una mina hacia él y luego haz que explote. Con el camino despejado, baja evitando las trampas de pinchos hasta llegar a un cofre. En el conseguirás **5 dardos**. Ahora sube y ve al extremo izquierdo del barco, al fondo, y coge de otro cofre una **hierba**. Justo al lado, habrás visto una estatua azul. Si le disparas con el Siren Ring lanzará una mina. Debes guiar una de éstas hasta el bloque de piedra que hay en el costado del barco, encima de esa estatua, y así convertirlo en gravilla. Entra por la brecha y ve hacia la derecha todo el rato, sin subir ni bajar, evitando las lanzas. Justo al final, sube, acaba con unos peces y ve hacia la izquierda.




A lo largo de esta fase encontrarás numerosos cofres con útiles ítems.

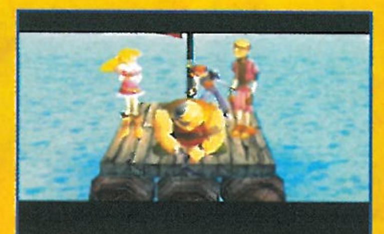



Antes de tirarte al agua para bucear un rato, equípate con el Siren Ring.


Haz de cebo humano para que esas minas exploten en los bloques de piedra.



Zeppo demostrará que es un experto construyendo balsas de la nada.





En la siguiente sala, despeja de algas la puerta y coge **5 dardos** del otro cofre. Tras eso, avanza hasta el principio, a la brecha, y baja por el primer agujero que verás. Continúa descendiendo, eliminando de paso a un par de bichos que te saldrán al paso, y esquiva los pinchos que verás en el suelo y en el techo. A continuación, ve hacia la izquierda y podrás coger un **elixir**. Ahora ve de nuevo al inicio del barco (es decir, a la brecha) y ve a la derecha hasta un segundo agujero que te permita bajar. Sigue descendiendo hasta que veas un bloque de piedra bajo tus pies y una puerta a la derecha. Si pasas por aquí llegarás a un cofre con **200 monedas**. Vuelve junto al bloque y verás a su izquierda una estatua como la de antes. Haz que salga una bomba y deja que la corriente la arrastre junto al bloque. Cuando eso ocurra, dispárale lo más rápido que puedas con el anillo, y haz que explote y que deje despejada la puerta que conduce a la otra sala. Continúa por ese camino, esquivando trampas, para bajar un poco más. Podrás ver otro bloque con un estatua azul debajo de él. Repite la misma operación que antes y pasa por el camino que ha quedado despejado. Afortunadamente, aquí encontrarás un círculo curativo y un libro para salvar la partida. Úsalos antes de seguir.

Tiburón





Espeluznante, ¿verdad? Esta bestia de enormes fauces anda bastante "escasilla" de ataques, por lo que repetirá el mismo casi todo el rato. Se pondrá a nadar de un lado a otro de la pantalla con las mandíbulas totalmente abiertas. La única forma que hay de acabar con él es usar a tu favor las minas que lanza la estatua azul de la zona central. ¿Has visto Tiburón? Al igual que en esta película, tendrás que engañar al escualo y hacer que muerda la mina, haciendo tú de cebo detrás de ella. Cuando tenga la boca ocupada, dispara a la mina con tu anillo azul y ésta le explotará en mitad del careto. Hazlo varias veces hasta que el tiburón se canse y cambie de táctica. Esta vez, te lo pondrás más fácil. Empezará a aspirar agua, arrastrando todo hacia sus fauces. Haz que la estatua escupa una mina y, cuando esté cerca de él, detónala. Con un par de "minazos", este pececito será historia.

Una vez derrotado este peligroso jefe final, coge la **llave de las ruinas** y un **Elemental Orb**, y sal de ahí a toda pastilla, ya que el barco hundido se está viniendo abajo muy rápidamente. Cuando consigas llegar al barco de tu amigo Zeppo, habla con él y observa la divertidísima escena cinemática, que culminará con tu naufragio junto a esta estrafalaria familia pirata.



La gruta de las gaviotas







Cuando llegues a Puerto Medusa con el bote hecho por Zeppo (¡en el aire!), sube las escaleras hasta que veas la entrada de las ruinas a tu derecha, pero no entres todavía. En vez de eso, sigue subiendo hasta que puedas entrar en la mansión de Milena. Tienes que llegar hasta las catacumbas, a través de la cocina, hasta dar con las estatuas azules que sostenían un baúl. Si ahora usas tu Siren Ring en ellas, podrás coger del cofre un **small life chest**. Ahora sí, ve a las ruinas y dispara con el Siren Ring a las dos antorchas azules para que se apaguen y puedas cruzar el portón. Para que se abra la trampilla por la que continuar internándote en la gruta, acaba con todos los bichos que pueblan la estancia. Dispara antes de descender a las antorchas, para que aparezca un cofre del que obtener un **tónico**. Aniquila a los habitantes de este corredor y, antes de subir por la escalera del norte, dispara a la estatua azul de la pared oeste y cruza la puerta que hay detrás. Haz añicos la figura que sostiene el bloque y cógelo para, acto seguido, arrojarlo sobre el interruptor.

En la siguiente estancia verás una estatua azul que lanza bolas de fuego hacia donde tú estás. Rodeándola, hay varias de color rojo que si reciben un impacto de la azul, arrojarán un objeto que la destruirá. Debes evitar que esto ocurra, ya que necesitas esas bolas de fuego para encender las antorchas que hay en los rincones del fondo. Cuando lo consigas, te harás con la **pieza 23**.

Regresa a la escalera norte y sube para llegar hasta una sala llena de lava y con algunos interruptores. Deberás activarlos en este orden: Norte, Este, Sur. Ahora agarra el bloque de madera y ponlo sobre el interruptor del Sur. Cruza la puerta que se ha abierto y verás tres estatuas azules. Dispara con el Siren Ring a la tercera empezado a contar desde la puerta. En la siguiente zona, haz lo mismo con ambas figuras y coge del cofre un **elixir**. Tras eso, acciona el interruptor que verás y sube a la pequeña plataforma. »



Visita la mansión de Milena para conseguir algunos ítems que te dejaste.



Hasta que no tengas el Newt Ring, no podrás encender las antorchas rojas.

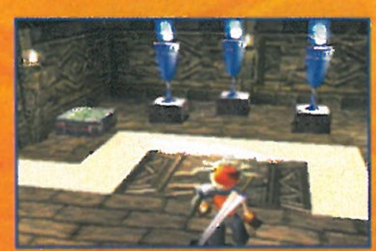


» Coge las **lorien nuts** del baúl, y apaga las tres antorchas que tienes enfrente para continuar. Te encuentras en una estancia enorme llena de pinchos. Ve hacia la pared del Este y destroza la estatua gris que tapona una salida. En la siguiente sala, coge de un cofre **10 dardos** y rompe otra estatua. Verás una palanca junto a la puerta que, al ser accionada, pondrá en movimiento una figura sobre unas plataformas. Sitúate en su camino para que pase sobre tu cabeza, evitando así que se rompa y llegue a su destino: un interruptor. Gracias a tu esfuerzo, podrás añadir a tu colección la **pieza 24**. Regresa a la sala de los pinchos y pasa por la puerta del sur. Delante de ti hay dos hogueras y dos tinajas de agua. Aunque apenas las veas, también hay repartidas cuatro antorchas, dos azules y dos rojas, en las esquinas de la sala. Deberás lanzar los dos cántaros a las antorchas que flanquean la puerta y las hogueras a las otras dos para que la **pieza 25** sea tuya.

Da media vuelta y, ya en la estancia de los pinchos, sube por las escaleras del oeste y ve saltando de plataforma en plataforma hasta el otro extremo.



Ten mucho cuidado y no hagas que la estatua azul rompa las de color rojo.



Las antorchas azules abundan en este nivel. Afina tu puntería y dispara.

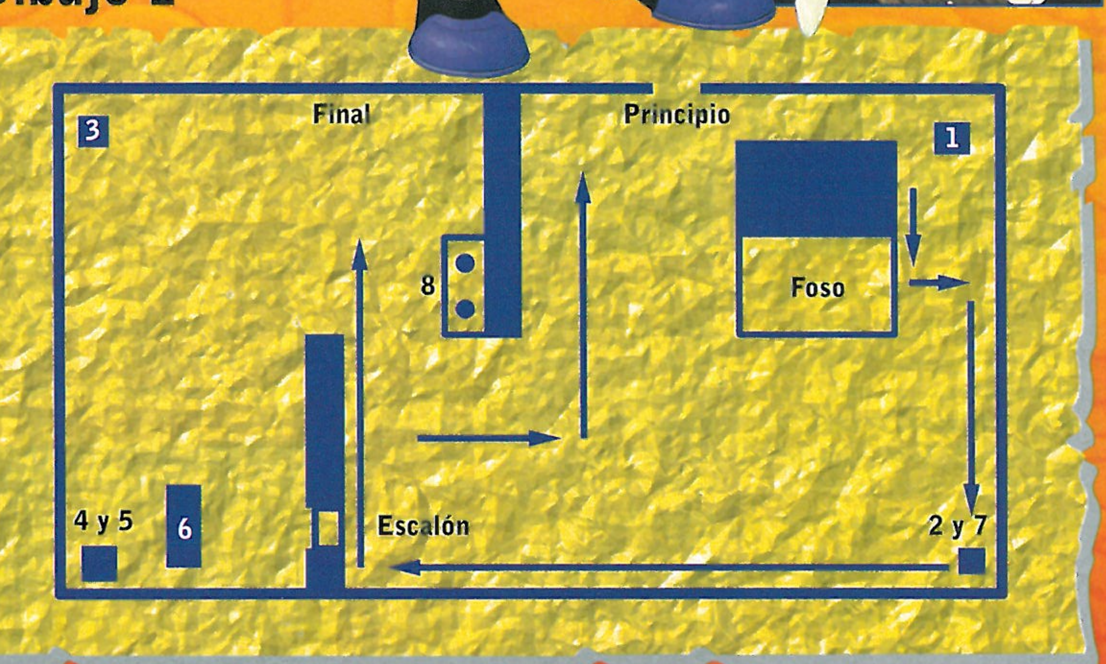


Esta sala puede darte más de un dolor de cabeza. Anda, mira el dibujo de al lado.

Acciona el interruptor y coge **200 monedas** para, después, bajar por la trampilla que has abierto. Vuelve a usar las plataformas para avanzar y observa el cofre del rincón. Podrás coger las **200 monedas** de su interior si te subes a la tapa del gusano que hay al lado. Ahora, ve hacia la derecha y elimina algunos bichitos. Tras cruzar la puerta, verás que te encuentras en una enorme sala con el suelo plagado de flechas "transportadoras". Tu misión es llegar a la otra puerta pulsando algunos interruptores. Sigue las instrucciones del dibujo 1 y pasa a la próxima sala. Verás tres bloques de piedra y, entre ellos, tres estatuas azules. Sube al elevador y salta sobre las figuras para llegar hasta el cofre marrón que contiene la **llave** que necesitas. De momento, tendrás que olvidar el cofre negro del otro bloque.



Dibujo 1



Sigue las flechas utilizando las cintas transportadoras del suelo. Debes pulsar los botones en el orden que te indicamos empezando por el 1 y acabando en 8. Pulsa 4 y seguidamente 5 para saltar hasta 6. Usa cintas para llegar a 7 y luego pulsa el botón inferior de 8.



El primer Guardián





Monta encima del gusano para sortear la barrera de pinchos y llegar al otro lado.



Da media vuelta y ve a la sala anterior para pulsar el interruptor más cercano a esa puerta. Luego, utiliza las cintas transportadoras para llegar hasta la otra y ve hacia la pared sur. Usa la llave que has recogido en el portón. En esta amplia sala, verás cuatro antorchas azules. Apágalas, tírate al foso y coge el ítem del cofre. Ahora, asciende a la zona superior y baja por la trampilla que abriste al apagar las antorchas.



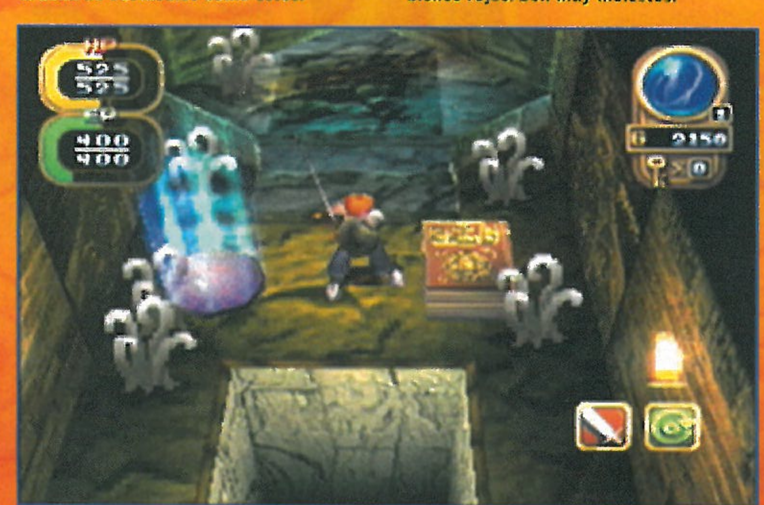
Antes de empezar a correr, despeja toda la zona de obstáculos como estos.



En este corredor verás una especie de gusano que sale de debajo de una tapa de alcantarilla. Súbete a ella y, cuando esté en lo alto, salta la fila de pinchos que dividen el pasillo. Sube por las escaleras y accederás a una sala que, entre otras cosas, tiene tres interruptores: uno junto a la puerta, otro en la zona central y un tercero en un rincón. Antes de empezar, tumba todos los muros que te estorban con un barrido. Acciona el interruptor central y, antes de que éste vuelva a su posición inicial, acciona el del rincón y el que está al lado de la puerta. Sal por la puerta y destruye las "madrigueras" de los bichos (los bloques de color oscuro) y a todos los enemigos que te estén incordiando. Esto hará que aparezca un cofre con una **llave** en su interior.



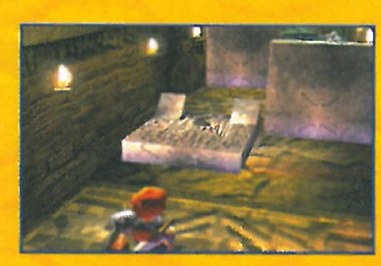
No te fíes del pequeño tamaño de los bichos rojos. Son muy molestos.





Vuelve a la sala de las cuatro antorchas y acaba con todo signo de vida. Usa la llave en la puerta y acciona el botón. Se materializarán ante ti una estatua lanzadora de bolas de fuego y, en el otro extremo, dos antorchas rojas. Guía las bolas hasta ellas, evitando los obstáculos, y podrás salir de ahí. Antes de irte, observa que en el foso de esta sala hay un cofre negro, aunque de momento no podrás hacer nada.

Dirígete hacia la gran bola con pinchos y sube al escalón más bajo. Avanza saltando hacia el oeste, esquiva el fuego de la figura verde y coge del cofre una nueva **llave**. Ve ahora hacia el norte para accionar un segundo botón que hará caer una bomba en el lado oeste. Agárrala y déjala junto al bloque que hay en la pared este. Regresa junto a la estatua y haz que gire con el Pixie Ring hasta que mire en dirección al bloque. Ahora, coge la bomba con tus manos para elevarla, de forma que una de las bolas de fuego encienda la mecha y ... boom. El cofre y su contenido, la **pieza 26**, habrán quedado a tu entera disposición. Sal finalmente usando la llave que posees en la puerta norte. En la sala siguiente, podrás aumentar tu inventario con **200 monedas** y **5 dardos**. Monta en el teletransportador de la siguiente sala. Cuando vuelvas a materializarte, dale a la palanca y "ayuda" con tu cabeza a que las estatuas no caigan al duro suelo. Hazte con la **panacea** y con **500 monedas** y sube las escaleras. Si a estas alturas del nivel te dan la oportunidad de salvar tu partida y curarte las heridas, por algo será ¿no? Nosotros, desde luego, te sugerimos encarecidamente que lo hagas. Tira abajo las paredes y pasa a la estancia final para el combate contra...





Guardián de las ruinas



Esta criatura de piedra, de varios metros de alto, es completamente invulnerable a todos los tipos de ataques que dispones, al menos mientras permanece de pie. Cuando empiece a lanzar rayos láser, corre alrededor suyo esquivándolos si no quieres que tu energía baje alarmantemente. Llegará un momento en el que, cansado de que esquives todos sus ataques, probará otra forma de atizarte. Se pondrá a una sola pata para coger impulso con su puño. Debes aprovechar esos instantes para derribarlo, usando el barrido contra su pierna de apoyo. Perderá el equilibrio y, por unos momentos, quedará completamente a tu merced. Líate a espadazo limpio con su cabeza hasta que se vuelva a levantar. Si repites unas cuantas veces esta estrategia, vencerle será pan comido.

Coge los ítems que hay en los cofres y entre los que encontrarás el **Star Prism**, sal de esa cámara y usa el teletransportador para volver rápidamente a la entrada de las ruinas.



Eden Village





Tendrás que convencer al anciano para que te dé el Dryad Ring. Lo necesitas.



Estás en las ruinas de Eden, un pueblecito paradisíaco. Da media vuelta, sal al exterior y cruza el puente para llegar a la aldea. Explora los alrededores y encontrarás una estatua de Jeena (donde podrás darle las piezas que poseas), un cofre gris con la **pieza 27** y varios aldeanos. Habla con todos ellos y ve a la posada. Allí, como huésped, encontrarás un tipo que te querrá enseñar su colección de peces. Dile que no a su pregunta y te ofrecerá algunas útiles mercancías (entre ellas una **potente espada**). Luego vuelve al exterior y busca a un anciano con un pájaro en la cabeza. Tras hablar con él te ofrecerá un **Dryad Ring** si consigues atrapar a su pájaro. Tras unas cuantas carreras detrás del bicho, se lo entregarás a su dueño y conseguirás el preciado anillo. Con él en tu bolsillo, dispara a la estatua amarilla que hay al lado para que el cofre que tiene encima quede a tu



alcance. Dentro hallarás la **llave** de las ruinas de Eden, así que dirígete directamente hacia allí (aunque antes puedes pasarte si quieres por una casa de dardos como las que ya conoces).

Una vez en las ruinas, busca una puerta doble en la zona central y usa la llave. Usa tu nuevo anillo en las figuras amarillas y baja por las escaleras. Estás en una enorme cámara con pinchos. En uno de los extremos hay un interruptor. Acciónalo y continúa a la siguiente sala. Elimina a esas extrañas y agresivas plantas, y usa el botón que aparecerá como consecuencia. En la cámara siguiente, verás un bicho muy parecido a un caracol. Acaba con él y usa su caparazón para llegar hasta el interruptor, moviendo la concha a base de barridos si ha quedado demasiado alejada de éste. Con el libro y el círculo curativo ya a tu alcance, recoge una **llave** del baúl. Vuelve a la sala anterior, salta de nuevo sobre el botón azul y ve hacia la zona con pinchos. Salta hasta la plataforma que flota sobre los pinchos y, desde ahí, usa el disparo con cualquier anillo a la palanca. Salta rápidamente a la puerta a la que ahora puedes acceder, y usa tu llave.

En esta enorme sala, ve directamente hasta las plataformas de la zona norte, sobre los pinchos. Salta al interruptor y caerán delante de ti dos estatuas amarillas sobre dos bases. Tendrás que disparar a dichas figuras con el anillo Dryad y saltar rápidamente junto al cofre negro para obtener la **pieza 28**. Ahora, ve a las plataformas del sur y dispara al cristal amarillo con tu nuevo anillo. Con esto harás aparecer un par de superficies, a las que debes saltar con la hoguera que hay cerca en tus manos. Lánzala a las torres vegetales del pasillo central para despejar el camino y dirígete hacia allí. Déjate caer por el foso para añadir a tu inventario la **pieza 29** y un **tónico**. Sube en el elevador y destruye todo rastro de forma de vida hostil, incluyendo sus guaridas, para poder seguir adelante.

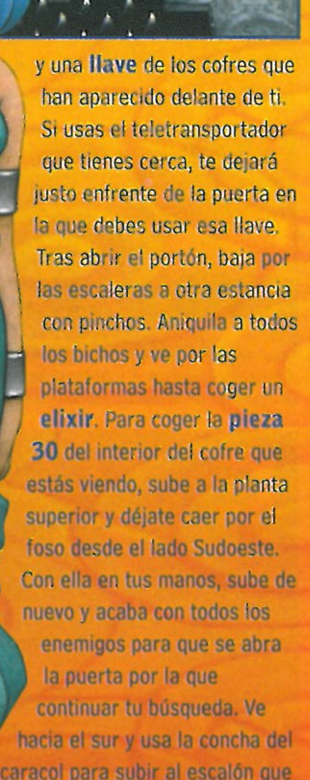
Hazte con las **grapes of eru** y sube con cuidado a la plataforma, evitando a toda costa las lanzas. Si quieres llegar hasta el botón de turno, tendrás que disparar a las estatuas amarillas. Con las plataformas cuadradas en movimiento, podrás ir hasta una hoguera para lanzársela a la torre vegetal que te impide continuar. Para llegar hasta el botón y activar unas escaleras, dispara con tu anillo Dryad al cristal amarillo. Asciende por ellas eliminando a todas las criaturas que encuentres y recoge un **tónico**



Algunas piezas del puzzle están a simple vista, y podrás cogerlas sin problemas.



En toda la aventura no dejarás de buscar llaves. Son totalmente imprescindibles.



y una **llave** de los cofres que han aparecido delante de ti. Si usas el teletransportador que tienes cerca, te dejará justo enfrente de la puerta en la que debes usar esa llave. Tras abrir el portón, baja por las escaleras a otra estancia con pinchos. Aniquila a todos los bichos y ve por las plataformas hasta coger un **elixir**. Para coger la **pieza 30** del interior del cofre que estás viendo, sube a la planta superior y déjate caer por el foso desde el lado Sudoeste. Con ella en tus manos, sube de nuevo y acaba con todos los enemigos para que se abra la puerta por la que continuar tu búsqueda. Ve hacia el sur y usa la concha del caracol para subir al escalón que te llevará a otra puerta. Acciona el interruptor, deshazte de las criaturas vegetales y continúa tu camino.







La segunda reliquia











Usa el botón que hay en el Nordeste y luego avanza por las plataformas para llegar hasta otro en la zona central, que hará que desaparezca un bloque de piedra. Ve por ese pasillo hasta otro dichoso interruptor para desbloquear una puerta. Tras ella hay un botón azul que, al pulsarlo, te permitirá coger una **llave** del interior de un baúl. Vuelve a pulsar ese botón y cruza la puerta que dejan al descubierto los bloques, usando la llave, claro. Coge la hoguera y lánzala por encima de la puerta metálica para que caiga sobre la palanca del otro lado. Pasa por la puerta que has abierto y llegarás a una zona con dos estatuas amarillas que se mueven hacia el mismo lado que tú. Entre ellas hay un cristal amarillo al que debes disparar sin darle a la primera figura, ya que la destruirías. Con esto inmovilizarás esa primera estatua, y podrás acercarte a la segunda. Tras ella, hay un segundo cristal al que tendrás que arrojarle el pedrusco que hay junto a la pared para activarlo. Lánzalo por encima de la estatua y ésta quedará también inmóvil. Si fallas durante el proceso, tan sólo tienes que pulsar el botón que hay junto a la piedra para reiniciar la operación.

Tras hacerlo, sube al segundo cristal amarillo y salta sobre las estatuas para poder alcanzar la plataforma elevada sobre la que descansa otro interruptor que, por supuesto, tienes que pulsar. En la zona contigua, tendrás que esquivar unas cuantas lanzas hasta llegar a un cofre con más **"uvas"**. Ahora, déjate caer desde ese mismo punto por el foso y caerás sobre la **pieza 31** y un **small life crest**. Asciende por las escaleras del otro extremo y regresa a la zona de las lanzas. Busca un botón y haz así que un bloque se retire. Tras usar otro interruptor más (y ya van...), tendrás para elegir dos puertas, una al Sur y otra al Norte. Cruza esta última y elimina a los bichos para pasar a la zona contigua. Hazte con más **uvas** y resuelve el sencillo laberinto que tienes delante para recolectar de sendos cofres **500 monedas** y la **pieza 32**.

Vuelve a la bifurcación de antes y toma la puerta sur. Evita los pedruscos que caen y dispara a un cristal amarillo que hará que descienda un botón. Corre hacia él evitando los obstáculos y acciónalo para que se abra una salida. Mata a más plantas y sigue avanzando. En esta amplia estancia, verás cinco interruptores circulares suspendidos en el aire y otros cinco barriles al lado. Lanza estos últimos para que caigan sobre ellos y así abrirás la primera plancha de metal de la sala. En el otro extremo, hay una hoguera que tienes que lanzar por encima del bloque para que caiga sobre la palanca y despejar completamente la salida. Salva la partida, reponte y cruza el portón.

Ahora coge la **Triangle Key**, un **Elemental Orb** y, lo más importante, el **Star Crystal**. Con ellos en tu poder, usa la baldosa de teletransporte y aparecerás casi junto a la puerta en la que usar la llave Triangle. Usa otro teletransportador y te materializarás en un momento en las ruinas de Paco Village. A los lados hay dos puertas para escoger. Cruza la del Sur y hallarás el cofre que contiene la **pieza 33**. Derriba las dos estatuas amarillas y sal al exterior, a la aldea. Ve hacia el mercader del pueblo y, si dispones de dinero suficiente, cómprale un nuevo escudo. Además, te cambiará el "Hammer" que conseguiste en Yagin Harbour por una **"Red Statue"**. Regresa a las ruinas y cruza ahora la puerta norte. Enciende las 3 antorchas con el Siren Ring y caerá un baúl con la **Lumiere Lamp**. Intenta salir y aparecerá Nunugi. Tras la charla, sal y usa el teletransportador que hay justo enfrente del que usaste para llegar.



Esas larvas son muy duras de roer. Usa tus mejores ataques para eliminarlas.



No pises esos botones circulares o serás ensartado sin ninguna compasión.

Gothar

Una nueva criatura de piedra aparecerá ante ti, para intentar eliminarte. Frente a él se levantarán tres columnas y un botón. Cuando empiece su ataque, lanzándote rayos y piedras, pulsa el interruptor y una plataforma aparecerá entre las dos columnas más altas. Sube hasta ella lo más rápido que puedas, y golpea con tu espada la cabeza de Gothar. Éste se tambaleará y se caerá de espaldas al suelo, momento que has de aprovechar para saltar tras él y atízale en la "olla" hasta lograr acabar con él.



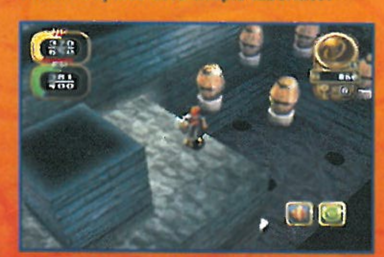




Prueba de vez en cuando a arrojarte por los fosos. Quizá encuentres algo abajo.



Aunque parece complicado, no te costará mucho superar este simple laberinto.



Te llevará más de un intento el colocar estos barriles de la forma correcta.



Dentro de la Ballena



Te encuentras en las Seagull Ruins y tienes que salir al exterior, hasta llegar al pueblo de Puerto Medusa. Ya que estás aquí, pásate por las casetas donde transcurrieron las pruebas para obtener la Gold Badge. En una de las primeras había unas estatuas amarillas que, si las destruyes con tu anillo, dejarán al descubierto un par de cofres con **500 monedas** y la **pieza 34**.

Sal y dirígete al muelle para volver a embarcarte con la familia de piratas. Abre bien los ojos, porque verás una escena en la que la ballena Mako os tragará enteritos. Cuando ésta termine, aprovecha la oportunidad y graba la partida tras coger de un cofre una **panacea**. Desciende por el agujero y recorre la zona, activando contrarreloj los interruptores que aparecerán. Mira el dibujo 2 y verás el orden de los sitios a los que tienes que ir, empezando por la "S". Los números representan los lugares donde están los interruptores. Date mucha prisa. Abre la puerta con la llave, arrójate por el agujero y te encontrarás con la familia pirata en la boca de la ballena. Antes de continuar, habla con el tipo que conociste en la caverna sumergida para reponer tu botiquín; lo necesitarás. Sube por las escaleras que hay junto a la lengua y llegarás a la zona del cerebro. Elimina a los bichos que te atacan y recupera del cofre gris que hay en la rampa el **Star Crystal**. Desciende por donde viniste y pasa por la puerta de la pared. Empieza a subir por las plataformas, esquivando las bolas con pinchos, y al llegar arriba, haz pulpa la enorme bolsa de carne. Acciona el botón que has descubierto y baja por la trampilla del suelo. Despeja la zona de enemigos y desciende por una rampa hasta que llegues a un interruptor. Púlsalo cuando una de las bolas que te persiguen se acerquen al interruptor circular. Continúa bajando y verás tres pasillos paralelos con una bola de pinchos y un botón cada uno. Empieza a accionarlos rápidamente, empezando por el primero que te encuentres, luego el tercero (el que está más pegado a la puerta) y por último el del medio.

Has logrado llegar al estómago de la bestia. Elimina a los dos murciélagos y al bicho verde y un ventilador que hay junto a la pared empezará a girar. Salta sobre él para ascender con la corriente hasta la cornisa con un interruptor circular. Al ponerte sobre él, la enorme compuerta que hay en la zona central se abrirá, dejando escapar otro trío de enemigos. Tendrás que llegar hasta ella antes de que se cierre (empezará nada más abandonar tú el botón). Para lograrlo, tendrás que esquivar al bicho verde que se interpone entre tú y la compuerta, ya que si tropiezas con él, no te dará tiempo. Si dispones del poder de invocar a los "guardianes de los elementos" podrás librarte de su molesta presencia y te será más fácil. Si no, deberás intentarlo varias veces.

Aunque ahora te encuentras rodeado por un abismo con algunas plataformas, baja por las escaleras y descubrirás en el fondo un montón de cofres con ítems. Una vez que tengas los bolsillos llenos, sube de nuevo la escalera y empieza a saltar de plataforma en plataforma, accionando todas las palancas que te encuentres en tu camino para que su movimiento sea el correcto. Después de mucho brincar, llegarás por fin a una segunda escalera. Baja por ella y podrás salvar la partida.



Las serpientes son un verdadero incordio. Para evitarlas, no pares de correr y saltar.



Usa las plataformas móviles para avanzar por esta zona del cuerpo de la ballena.



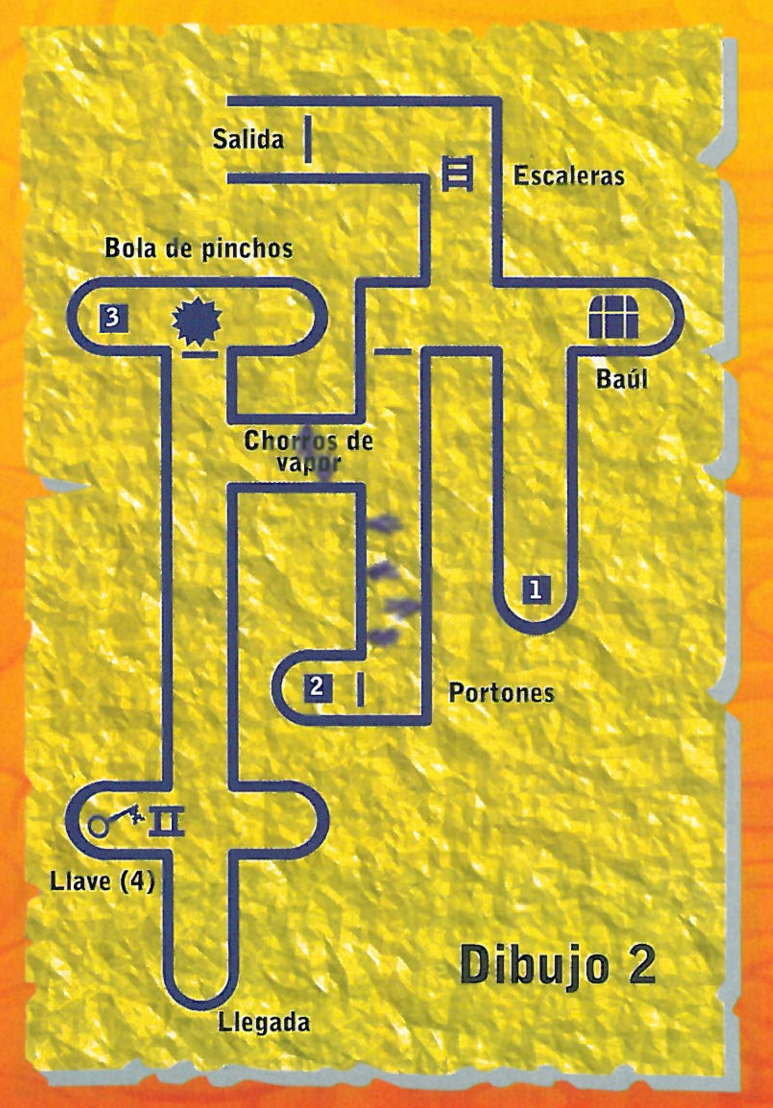
Esas bolitas con pinchos son totalmente indestructibles. Esquívalas como puedas.



Explora la zona a fondo para hacerte con todos los ítems. Pero ten cuidado.







Aquí te mostramos un pequeño mapa de la zona para que no tengas que dar muchas vueltas. Ve a las zonas marcadas con números en orden y pulsando los botones.

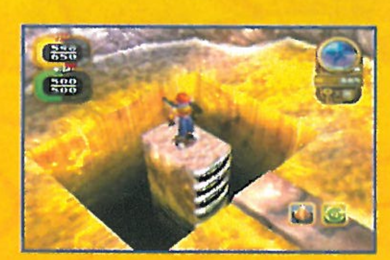


Corazón, corazón



Camina un poco y habla con Albert y Ruby. Te pedirán que encuentres a Zeppo, por lo que tendrás que volver a subir por la escalera y avanzar hasta una puerta metálica. Tras ella te espera Zeppo, que te mandará de vuelta con sus hijos. Charla con ellos y te dejarán pasar por la pasarela que custodian. Avanza esquivando las enormes bolas de pinchos hasta que un bloque corte el camino. Baja por las escaleras que hay cerca, y retira la piedra amarilla para desbloquear el paso. Más adelante te encontrarás en la misma situación, pero esta vez tienes que descender y avanzar hacia la derecha para empezar a subir por los bloques desde el lado derecho. Usa el interruptor que hallarás y continúa avanzando. Acaba con todo signo de vida y caerá, de no se sabe donde, otro botón. Acciónalo y sigue hasta que la perspectiva cambie y te halles en una bifurcación. Toma el camino que va hacia el norte, esquivando unos pinchos del suelo. Toma de un cofre **200 monedas** y se abrirá una puerta en los alrededores. Crúzala y más adelante encontrarás dos cofres custodiados por varias criaturas. Coge de ellos algunas **monedas** y una **llave**, y retrocede hasta la bifurcación.

Toma ahora el otro camino, hacia el Sur, y usa la llave en una puerta. Luego dirígete al Este hasta dar con unas plataformas que conducen a un bloque de madera. Agárralo y retrocede un poco para dar con un botón circular en el noroeste. Pon el bloque sobre él y otra puerta se abrirá en el Este. Pasa por ella y sigue un trecho hasta dar con

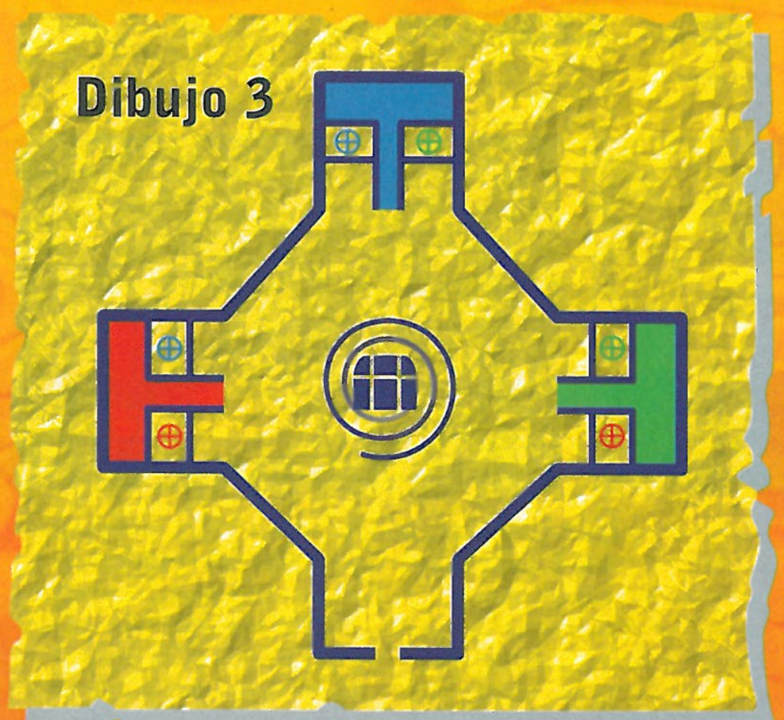




un tipo y un círculo curativo. Cruza la puerta que hay justo al lado, y estarás en una cámara con varios artefactos y, en el centro, la **Lamp of Lumiere**. Para conseguirla tendrás que colocar las piezas de colores en los huecos correspondientes, algo bastante sencillo si miras el DIBUJO 3. Con la lámpara en tus bolsillos, sal y continúa por el pasillo hasta que des con un pirata, habla con él y sigue hasta unas tinajas azules. Coge del baúl el **elixir**, equípate con el Siren Ring y sumérgete un poco más adelante. En este trecho acuático, limítate a avanzar hacia la izquierda hasta salir fuera, y así encontrarte de nuevo con Ruby y Albert.

Sube las escaleras y ve al norte hasta otra puerta, crúzala y sigue hasta una zona con una antorcha azul. Apágala con el anillo y sube a las columnas que hay al lado antes de que desaparezcan. Así, lograrás llegar hasta un **elixir** y una escalera. Sube y, ya en la siguiente estancia, baja hasta el suelo y coge **5 dardos**. Ahora ve hacia el otro lado y verás una palanca y una estatua gris. Tienes que accionarla y usar de nuevo tu cabeza para que cuando la estatua se ponga en movimiento no caiga al suelo y sí sobre el dichoso interruptor. Ahora que el bloque gris ha bajado, sube por él hasta la madriguera y destrúyela. Acciona el nuevo botón que ha aparecido y asciende por las plataformas hasta la cima para tomar de un cofre una **llave**. Da media vuelta, y deshaz tus pasos hasta llegar a la antorcha azul. Desde allí, ve hasta una puerta que hay al Sur y usa la llave. Acaba con los bichos que pululan por la sala, y una plataforma se elevará durante unos instantes hasta quedar a la misma altura que un bloque amarillo. Dispárale y una porción de puente se colocará justo delante de Zeppo.

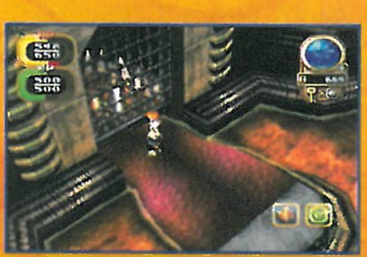
Regresa junto a Albert y Ruby y habla con ellos. Tras eso, móntate en el teletransportador que hay cerca y aparecerás en la boca. Amontona las cajas formando una escalera junto a la torre que hay delante de la lengua, para llegar hasta una puerta. Revienta la bolsa de carne, acciona la palanca y acaba con más bichos para poder continuar. En el siguiente corredor, acciona el interruptor y avanza sin tropezar con ningún obstáculo (usa el barrido para pasar por debajo del chorro de vapor) o la puerta del fondo se cerrará. Así pues, procura no perder mucho tiempo. Coge el **elixir** del cofre y ve al pasillo central de esta zona. »



Coloca las piezas de colores en los lugares marcados para conseguir la Lamp of Lumiere. Con esto conseguirás no activar la alarma y salir en bastante en buen estado.



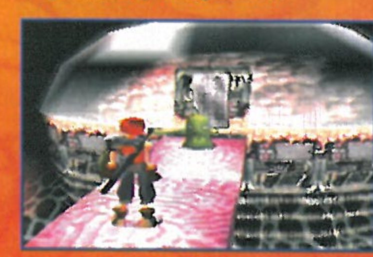




Compra a ese tipo todo lo que necesites, pero sólo si tienes dinero, claro está.



Usa tu cabeza para evitar que la estatua caiga al suelo y se haga añicos.





Tendrás que deshacer parte del camino andado, pero esta vez te encontrarás el camino un poco más "húmedo".



Para llegar hasta la puerta de arriba, coge las cajas y forma una bonita escalera como ésta que ves aquí.

» Dispara al bloque verde para que baje y te permita el paso y pulsa otro botón para que una puerta quede abierta durante unos instantes. Tienes que llegar hasta ella de igual forma que en el corredor anterior, es decir: sin sufrir ningún daño. Allí, otro interruptor espera para ser pulsado y abrir otra puerta. Crúzala y desciende por una rampa esquivando bolas con pinchos.

La próxima estancia la encontrarás llena de bolsas de carne que tendrás que destrozar para coger algunos ítems, aunque hay una pequeña que te servirá para subir un escalón alto hacia otro cofre. Continúa y ve de frente hasta que subas una rampa. Dispara a dos de las tres bolsas de carne que forman la torre, y usa la tercera para llegar hasta un bloque de madera. Tómalo y explora reventando bolsas hasta que des con un interruptor circular sobre el que poner la caja. Sal por la puerta que ahora ha quedado abierta y aniquila a todos los bichos que encuentres. Con esto conseguirás que se levante una de las dos planchas metálicas que protegen un interruptor. Luego dispara al cristal verde y corre a golpear las dos palancas que hay en la zona central para levantar la segunda plancha. Cuando pulses el botón, el puente hacia el corazón habrá quedado completado. Ahora, recupera del baúl gris el **Star Prism** y utiliza el teletransportador para llegar hasta la boca. Una vez allí, usa rápidamente la otra baldosa de transporte y salva la partida. Por último, sube las escaleras y dirígete hacia donde estaba Zeppo.

Corazón



No tendrás demasiados problemas para acabar con los sufrimientos de esta bestia mecánica. El enorme corazón se limitará a liberar a unos bichos no demasiado peligrosos y a lanzarte unos rayos. Cada vez que baje, corre a propinarle todos los golpes que puedas. Cuando reciba un poco de tu medicina, empezará también a lanzar bolas de fuego al suelo. La mejor forma de evitar dichas bolas es usar la capacidad de ingravidez del Pixie Ring cuando empiece este ataque. Con unos cuantos impactos más, cederá sin problemas.



Escapando del Barón

Llegarás a la entrada del castillo de Varuna. Entra al palacio y observa la escena en la que serás traicionado por el Barón Díaz, acabando con tus huesos en una fría celda. Aprovecha para curar tus heridas y salvar la partida. Observa la frustración de los malos y luego aparecerá la hija del Barón, Natasha. Ésta hermosa criatura te ofrecerá una vía de escape mediante un agujero en el suelo. Salta por él y, una vez en los subterráneos, ve a hacia el Este para hacerte con un **Small Life Crest**. Luego busca una palanca que, al accionarla, hará que aparezca otra cerca, pero sólo durante unos breves instantes. Usa cualquiera de tus anillos para accionar la primera a distancia y corre para golpear la segunda. Una







puerta se abrirá y podrás llegar hasta un interruptor al Norte. Úsalo para que caiga una estatua azul con una hoguera encima. Destrózala y recoge la fogata antes de que se haga añicos contra el suelo. Con ella podrás encender la antorcha que tienes al lado y así llegar hasta una nueva palanca. Acciónala y se abrirá otra puerta en el Sur. Tras ella, encontrarás una estatua móvil que lanza fuego y tres antorchas. Haz que la primera se encienda y pasa por otra puerta para pulsar otro interruptor. Con esto se desbloqueará la última puerta, pero antes de dirigirte hacia allí, coge del pasillo paralelo un **elixir**. Ahora sí, ve hacia aquella puerta y coge de otro cofre **500 monedas** de oro. Tras eso, dirígete hacia el final del corredor y sube por las escaleras para presenciar una larga e interesante animación.

Primero ve hacia Gwaba Town. Habla con el pequeñajo que te espera en la entrada y vete hacia el elevador para descender hasta la primera planta. Cuando llegues, verás dos estatuas amarillas. Usa tu anillo para hacerlas añicos y así lograr la **pieza 35**. Ahora ve hacia el puerto y monta en el barco para salir de esta ciudad lo más rápido posible hacia tu próximo destino.



Esa es la hija del malo y el que está a la derecha es el guardaespaldas. Precioso.



Con el Dryad Ring en tu poder podrás desbloquear pasillos como este de aquí.



Esas "señoritas" son bastante peligrosas. Procura alejarte de sus garras.


Este es el templo dedicado a la extraña magia que practica el mago Mephisto.





Este es Puerto Medusa, donde podrás probar suerte en el mini juego de las tinajas (mira el apartado de los mini juegos). Además, en la segunda planta de ese mismo lugar, podrás coger la **pieza 36**. Vuelve al barco y pide que te lleven de vuelta a Gwaba. Desde allí, tendrás que ir hacia el puerto para entrar en la misteriosa Iglesia de la Llave, dispuesto a descubrir todos sus malignos secretos.

Desciende por las escaleras que te muestra el chaval y hazte con el **elixir** que hay en un cofre cerca de esos escalones. Ya con él en tu poder, dirígete rápidamente hacia el Oeste.

Allí verás un nuevo tipo de enemigo, parecido a la Medusa mitológica. Antes de que puedas eliminarlas, tendrás que bajar el muro de energía que las cubre a ellas y a un cofre. Para ello, pulsa los interruptores que hay junto a la pared y extermínalas para llegar hasta el cofre. Recoge la **llave** que hay en su interior y úsala en la puerta cercana. Avanza y usa las piedras que encuentres en los alrededores para atizar a estas "medusas", pudiendo así eliminarlas sin problemas. Si bajas por la escalera que hay en ese pasillo, llegarás hasta un libro y un círculo curativo. Utilízalos si crees que los necesitas. Ve ahora hacia el Sur, hasta una cámara bastante amplia, arrojando piedras a todos los bichos que te salgan al paso. Cuando logres acabar con todos ellos, tres bloques verdes caerán junto a ti. Utiliza tu anillo Pixie para hacerlos botar en este orden, mirando al Sur: central, derecho e izquierdo. Mientras botan, súbete a ellos (en ese mismo orden), y salta hasta el interruptor que hay en lo alto. Al pulsarlo, la estructura central de esa cámara descenderá, y dejará a tu alcance un cofre que contiene una **llave**. Usa esa llave en la puerta que hay en la parte inferior y crúzala. Aquí darás con unos extraños bichos y otro baúl. Coge de su interior **10 dardos** y sube las escaleras para regresar a la cámara de antes.







Explorando la iglesia

Ve a la pared del Oeste y vuelve a usar la llave. Avanza por la sala esquivando las trampas hasta el fondo, donde aparecerán por sorpresa dos plantitas que tendrás que eliminar. Hecho esto, caerá frente a ti un cofre con un **elixir** en su interior. Ahora súbete a él, salta hasta la primera estatua amarilla y continúa brincando hasta el final. Desde ahí podrás llegar hasta los 3 cofres que hay sobre los bloques y coger de dos de ellos una **llave** y **100 monedas** de oro (en el otro hay una sorpresita). Ahora baja al suelo y destruye las estatuas amarillas para descubrir un cofre con la **pieza 37**. Ve hasta el fondo y usa la llave en una puerta para llegar a una sala alargada con algunas tinajas voladoras. No hagas caso de momento a las estatuas rojas y cruza la siguiente puerta. Elimina a las alimañas que vigilan esta zona y una plataforma bajará para que puedas llegar a la zona superior. Usa las bolas de fuego que salen de los cofres marrones para encender las tres antorchas, y que aparezca un baúl gris con un **Small Life Crest** dentro. Con esto también habrás logrado que se abran dos puertas. Mirando al Oeste, ve por la de la izquierda para llegar a una cámara llena de lava.

Ve saltando de bloque en bloque hasta que veas en uno de ellos una de esas medusas. Acaba con ella y salta hasta la cornisa en la que hay dos cofres; uno es una trampa y en el otro hay una nueva **llave**. Continúa hasta el fondo y elimina a más bichos. En la siguiente estancia, esquiva a todos los torbellinos y avanza hasta que llegues a un teletransportador, apartando un bloque y registrando dos cofres para hacerte con algunas **monedas**.

Aparecerás, tras usarlo, en la sala de los cofres y las antorchas. Entra ahora por la puerta de la derecha (mirando al Oeste). Haz añicos la estatua gris y evita la bomba que hay en su interior.







Empieza a saltar de bloque en bloque destruyendo otras dos estatuas más para pulsar un interruptor y coger la **pieza 38**. Continúa hasta el fondo y activa un segundo interruptor que hay bajo otra figura para que la pared que hay al lado descienda. Acaba con la medusa y sal por la otra puerta para volver a la sala de los torbellinos. Avanza esquivándolos y coge de unos cofres **10 dardos** y **500 monedas**. Finalmente cruza la puerta que hay en el extremo Oeste.


Tras usar las estatuas amarillas para llegar hasta el cofre, redúcelas a polvo.


Procura no caerte a la lava hasta que no te hayas hecho con el Newt Ring.


Intenta que esas torres vegetales no se quemen. Luego las necesitarás.

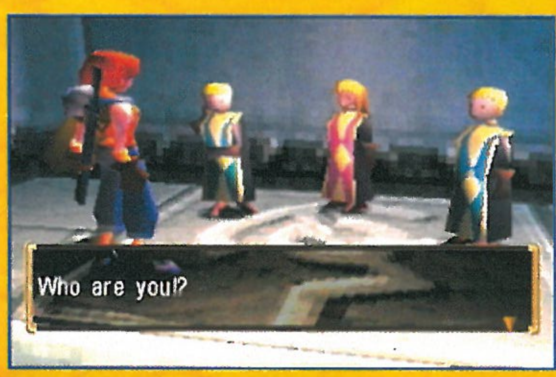


La presa y el monte



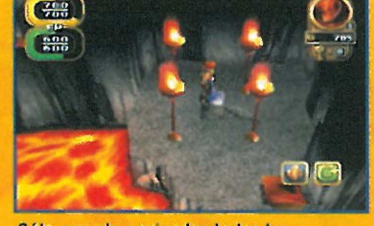
Estás en Turkey Dam. En esta primera estancia, haz que la bola de fuego que te sigue encienda la bomba que descansa sobre el bloque que hay junto a la pared. Procura que la bola no queme las torres vegetales de la zona central para luego poder usarlas. Cruza la puerta tras ver pasar un vagón y acaba con todos los bichos para que un tonel quede a tu alcance. Agárralo y ponlo en el segundo escalón de la escalera por la que has llegado. Súbete a él y salta hasta la cornisa. Abre el cofre y hazte con **500 monedas**. Ahora sal de ahí por la otra puerta a la parte superior de la sala anterior. Ve hasta el otro extremo, coge más dinero de otro cofre, y salta sobre las torres vegetales hasta la **pieza 39**.

Ve hacia el otro extremo de la sala y cruza una puerta que hay frente a una escalera. Corre por la cornisa hasta otra puerta que conduce a una sala con enemigos. Acaba con ellos y caerán unos bloques verdes. Ponte junto al segundo de ellos, dispárale con tu Pixie Ring y monta en él. Cuando pases frente al tercero y cuarto, dispárales también y salta a ellos para ascender hasta una cinta con bolas de pinchos. Ve hacia la izquierda y usa de nuevo tu anillo en otro bloque para llegar junto a un cofre gris con un **Elemental Orb** y a una niña. Habla con ella y ahora baja hasta el suelo cogiendo de un cofre marrón unas **uvas**. Cruza otra vez la cornisa de la presa y sube por la escalera que viste antes. Salta al elevador, charla con los chicos, baja y sal de ahí. Abandona Tortuga Beach y, desde el mapa, ve a Mount Firedrake.

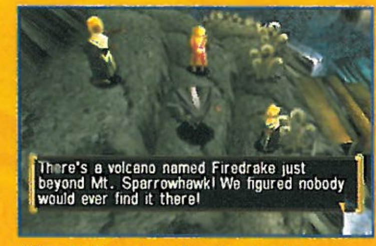


Ve subiendo escalones hasta lo más alto mientras esquivas unos enormes pedruscos. Dispara a la antorcha azul y sube a ella desde la plataforma para llegar a un libro y a un círculo curativo. Úsalos si quieres y salta hasta el cofre que hay en la lava para coger un **racimo de uvas**. Sigue caminando hasta otra zona donde encontrarás unos seres azules, parecidos a pollos, bastante molestos. Acaba con todos ellos y continúa saltando de islote en islote. Al fondo encontrarás una cascada por la que bajan algunos pedruscos. Salta a uno de ellos y de estos a los laterales de la cascada para llegar hasta la cima. Elimina a las enormes criaturas que te atacarán y sigue avanzando hasta que veas, junto al río de lava, un bloque con una bomba encima. Esquiva las bolas de fuego que salen de éste y salta a la otra orilla para hacerte con una hoguera. Úsala para hacer que explote el bloque y ve por el túnel que hay detrás. Pasa de los seres que intentarán detenerte hasta salir junto a otra zona con lava. Encontrarás una bomba junto a un foso y, un poco más adelante, un bloque de piedra que tapona el camino. Lanza la bomba hacia él, calculando el momento justo para que la bomba se cruce con la bola de fuego que sube y baja desde el foso. Más adelante darás con otra bomba y, en una plataforma, con una hoguera. Lanza la bomba hasta esa plataforma y luego ponla sobre la que se mueve hacia el siguiente bloque. Cuando la bomba esté junto a ti, enciéndela con la hoguera para que explote justo al lado del bloque. Con el camino ya despejado, avanza hasta salir a un puente colgante en el exterior. No te entretengas a jugar con esas lindas criaturas y continúa.





Sólo cuando enciendas todas las antorchas, podrás pulsar el botón



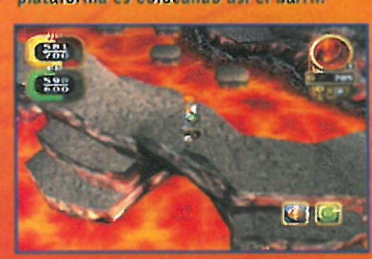
"Gracias" a estos chavales, tendrás que darte una buena vuelta por el monte.

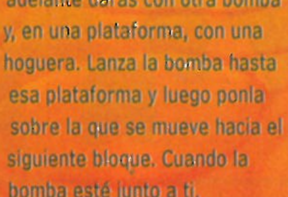
En la siguiente cámara tendrás que destruir las 3 estatuas azules que hay a los lados para poder llegar al cofre negro que hay junto a la pared. Dentro encontrarás el **Newt Ring**; con él podrás lanzar bolas de fuego y caminar sobre la lava. Da media vuelta y vuelve hasta el libro de salvado que hay al principio de la zona. Pulsa el interruptor rojo y salta sobre la plataforma para llegar hasta un bloque. Usa tu nuevo anillo en las cuatro antorchas que tiene en las esquinas, y dejarás un nuevo interruptor al descubierto. Acciónalo y un bloque desaparecerá en la cámara en la que conseguiste el anillo. Ve hacia allí y llegarás hasta un túnel. Ve hacia el Sur y activa una palanca para que un bloque del laberinto en el que estás cambie de sitio. Ve hacia esa posición y camina hacia el Este para hacerte con la **pieza 40**. Ahora ve hacia el Sur de nuevo para hallar otra palanca y un cofre con un **elixir**. Finalmente, cambia la posición de las tres palancas que verás para despejar la salida del nivel.



La única forma que hay de llegar hasta la plataforma es colocando así el barril.

Tras tanto salto y enemigo, por fin llegarás hasta el cofre negro.







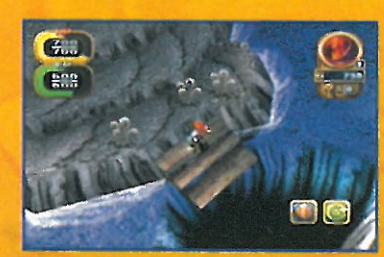
Buceando en el río





Tras ver la escena en la que los lacayos de Mephisto hallan el **3-Eye Idol**, salva la partida en el islote y luego equípate con el Siren Ring. Busca en el islote un lado por el que saltar al agua y prepárate para un poco de buceo. Baja hasta el fondo y encontrarás una de esas estatuas que sueltan minas cuando se les dispara. Haz que lance una y guíala por la derecha hasta un bloque para hacerte con unas **uvas**. Luego usa otra mina para eliminar el bloqueo que hay un poco más arriba y así pasar al segundo tramo del río. En esta zona, limítate a buscar en el fondo la estatua de turno y empieza a destrozar bloques para ir avanzando hacia la derecha. Pero antes de abandonar esta parte, dirige una mina hasta casi la superficie para hacerte con el **Elf Steel** que necesitas para conseguir el Valar Shield.

Saldrás a la Dark Isle. Camina un poco y encontrarás al tendero, acosado por un par de bichos. Elimínalos y compra todo los ítems que creas necesarios. Ahora ve hacia el Norte para subir unas escaleras. No sigas por el agujero en la roca del que sale luz, porque lleva a Dragonia. Antes tienes que explorar la zona. Si vas hacia el Sur verás un libro y un círculo curativo. Úsalo y sube por las escaleras que hay justo al lado. En tu ascenso encontrarás varios bloques verdes que te bloquean el paso. Salta de la escalera en la que estás y, con tu anillo Pixie, flota y dispara al bloque verde de la escalera de enfrente. Salta hasta ella y continúa repitiendo ese procedimiento hasta que llegues a un tramo en el que cae de lo alto un bola con pinchos. Sube a esa escalera y, cuando creas que la bola te va a golpear, salta y aléjate de la escalera un poco mientras flotas y evitas el impacto. Sube hasta la cima, aniquila a los 4 robots que te esperan y coge una **llave** del cofre que caerá.



Antes de tirarte al foso de agua, procura llevar puesto el Siren Ring.



Aunque no te guste, tendrás que volver a usar los bloques saltarines.



Dragonia



Baja hasta la zona anterior y ahora pasa a Dragonia. Acaba con los dos bichos y usa la llave en la puerta para continuar. Camina esquivando las trampas y déjate caer al foso. En éste, encontrarás una puerta en el lado izquierdo que conduce a una cámara. Aquí verás dos antorchas y dos interruptores circulares. Enciende las antorchas con el Newt Ring y en el fondo de la sala caerán dos bombas sobre sendas estatuas rojas. Usa la bola de fuego de tu anillo sobre las dos figuras para que lancen las bombas sobre los dos interruptores. Mientras estos dos permanezcan pulsados, una plataforma bajará junto a las estatuas y, gracias a ella, podrás llegar hasta el cofre que guarda la **Shining Sword**. Sal de ahí y sube hasta la cornisa usando las dos pequeñas plataformas que hay junto a la bola de pinchos móvil. Ahora déjate caer a las tres plataformas que hay un poco más abajo y avanza saltando hacia la derecha. Sube y tira la pared-pie para subirte en ella y así llegar hasta el cofre marrón que hay a su izquierda. Coge de su interior una **llave** y úsala en la puerta que hay al fondo del pasillo.

En este nuevo corredor tendrás que llevar la bomba hasta el final del mismo, esquivando los chorros de fuego (para ello lo mejor es tirarla por encima) y saltando sobre plataformas. Colócala junto al bloque del fondo y enciéndela con tu anillo de fuego. »



Con esa espada, tu misión de limpieza será mucho más placentera.



Sin las bombas de la calavera no podrás seguir avanzando por estos pasillos.

LAS PIEZAS DE LOS PUZZLES

Aquí tienes una lista con la localización de todas las piezas que necesitas para potenciar tus ataques. Para obtener una información más detallada del lugar en el que se encuentran, lee el texto principal de la guía:

1: Kindra Forest.
2: Montañas Sparrowhawk, te la da Alexia.
3: Paco Village derruida.
4: Tortuga Beach.
5: Toroledo, casa de las niñas.
6: Toroledo, posada .
7: Toroledo, establo.
8: Ox Tank, sala de los pistones.
9: Ox Tank, encima del bloque.
10: Howling Cave.
11: Dunn Webb, junto al primer punto de salvar.
12: Dunn Webb, sal de las cintas transportadoras.
13: Dunn Webb, segunda puerta en la zona de las pulgas.
14: Dunn Webb, túneles de las minas.
15: Puerto Medusa, primera sala del centro de pruebas.
16: Puerto Medusa, segunda sala del centro de pruebas.
17: Mansión Lady Milena, agujero junto a libro de guardado.
18: Mansión Lady Milena, en las cercanías del cocodrilo.
19: Mansión Lady Milena, en el balcón.
20: Gwaba, casa de Po. »


Tendrás que calcular tu disparo para que la bomba caiga en el sitio adecuado.


Esos sapos azules no dejarán de molestarte a lo largo de todo el nivel.





» Esto hará que el bloque salte por los aires dejando al descubierto una puerta. Ahora tienes dos posibles caminos por los que seguir. Ve por el del Este y encontrarás un primer bloque con dos bombas en lo alto. Enciende con tu anillo la que tiene una calavera pintada y, cuando explote, recoge la otra. Arrójala a un segundo bloque de piedra antes de que estalle y agarra un tercer explosivo. Úsalo en el último pedrusco y pasa por la puerta. Aquí te esperan tres robots invisibles. Acaba con ellos y conseguirás la **pieza 41**.

Da media vuelta y pasa ahora la puerta del Norte. Usa las bombas que lanzan los robots para hacer saltar por los aires los bloques de la habitación. Hecho esto podrás coger de dos cofres **500 monedas** y una **panacea**. Sube por las escaleras y verás una estatua roja giratoria sobre la que caen bombas ya encendidas y dos piedras. Dispara a la estatua con el Newt Ring, calculando para que las bombas caigan sobre los bloques y los destruyan. Pulsa los dos interruptores y pasa a la sala contigua. Acaba con los enemigos que te esperan y se abrirá otra puerta. Ve por la puerta del Este y usa el libro y el círculo.

Sal al pasillo de nuevo y observa la situación. Delante tienes una serie de bloques de piedras con dos bombas en lo alto. Dispara a la de la calavera pintada y corre para coger la segunda bomba ya encendida. Si lo haces todo rápidamente, podrás lanzarla para que aterrice entre los siguientes bloques. De estos caerá una tercera bomba sin activar. Coge ahora ese tercer explosivo y avanza con él, esquivando los chorros de fuego, hasta una plataforma con una antorcha azul. Retrocede y recoge la bomba con la calavera pintada que has encontrado por el camino. Con los dos explosivos en tu poder, usa uno como escalón para llegar hasta la antorcha. Apágala con el Siren Ring y coge la segunda bomba para colocarla encima de la antorcha. Equípate con el Pixie Ring y usa tu habilidad para flotar para colocarte encima de la antorcha. Sube ahora a la segunda bomba y salta desde ahí hasta la plataforma cercana para llegar al cofre con la **pieza 42**.

Baja y cruza la puerta del fondo del corredor. En esta sala hay dos bichos y un robot lanza-explosivos. Guía a este último hasta el fondo y haz que vuele por los aires el bloque de piedra. Luego elimínalos a todos y salta a un escalón que hay en un rincón. De ahí salta a la estructura central y, de ésta, al cofre que hay junto a la puerta de entrada. Con la **llave** que has encontrado en su interior, sal de ahí por la otra puerta.









La mascota de Mephisto

En esta sala verás un lanzallamas en el suelo que gira cada poco tiempo. Cerca de él hay dos interruptores redondos y dos bombas. Cógelas y colócalas en lo alto de los interruptores para que la plataforma del rincón baje hasta tu altura. Coge del cofre la **pieza 43** y continúa por la otra puerta. Coge del cofre del rincón un **elixir** y espera a que los torbellinos de la sala se dividan, momentáneamente, en dos grupos formando un pasillo. Corre hacia el interruptor y pasa al compartimiento contiguo donde te esperan dos robots invisibles y una "rana" azul. Engaña a esta última en sus saltos para que caiga sobre el interruptor que hay pegado a la pared. Coge la **llave** que hay en el cofre que ha caído del techo y cruza la puerta a la siguiente zona. En este pasillo, tras observar horrorizado al dragón durmiente, acaba con todos los robots lanzabombas. Antes de subir por la escaleras, coge del pasillo que hay hacia el Este **500 monedas**.

Una vez en la azotea, te enfrentarás a dos enormes criaturas que te podrán las cosas un poco difíciles. Al ser eliminadas, caerá un cofre con una **llave** en su interior con la que podrás abrir la puerta que hay en la pared. Estás en la celda del dragón que habías visto antes. Baja las escaleras hasta quedar a su altura y empezará a hablar. Ese será un buen momento para que cruces la puerta que hay frente a su cabeza, y bajes por las escaleras para guardar la partida.


Estos dos bichos aparecerán por sorpresa en la azotea. Si dejas que te acorralen, lo pasarás muy mal. Si esto llega a ocurrir, usa alguna de las invocaciones.


Este golpe es realmente efectivo cuando los enemigos son numerosos.


Busca en todos los rincones cofres negros como el de arriba

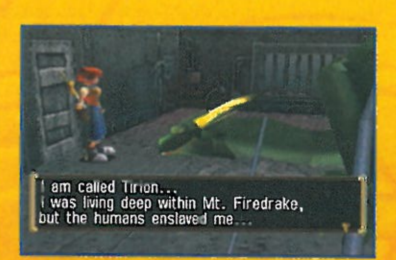
Bloodfang

Ante ti aparecerá un felino de gran tamaño, con una bonita bola de pinchos en su mano. La principal característica de Bloodfang es la velocidad con la que se mueve y golpea. Empezará con una carrera por el exterior de la sala, por lo que deberás esperar en la zona central. Ese es el único momento en que es vulnerable a tus ataques, así que calcula cuando va a pasar a tu lado para propinarle una buena tunda. Cuando reciba o se canse de correr, saltará a la zona central y empezará a trazar círculos con su arma.



Para esquivarla, no dejes de correr pegado a la pared. Tras varios golpes, Bloodfang se enfadará y añadirá un nuevo golpe a su repertorio. Tras un tremendo salto, se abalanzará a por ti envuelto en fuego. La mejor forma de esquivarlo es esperarle en la zona central y cuando se lance, correr hacia el exterior. Si llevas varios elixires y panaceas, no tendrás dificultades para ganar.

Tras derrotarle, coge el **Dragon Soma**, un **Elemental Orb** y el **3-Eyed Idol** y baja hasta la guarida del dragón que viste antes. Tras una nueva charla con este impresionante animal, se ofrecerá a llevarte a cualquier lado en su lomo. Obviamente, debes aceptar su ofrecimiento (no vaya a ser que cambie de idea), y prepararte para hacer un poco de turismo por estas castigadas tierras.



No te asustes, no te morderá de momento. Si lo liberas, te lo agradecerá.

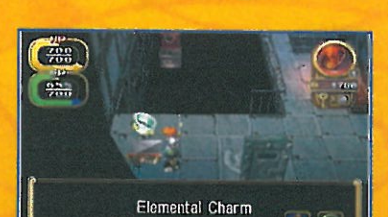
Equipándote



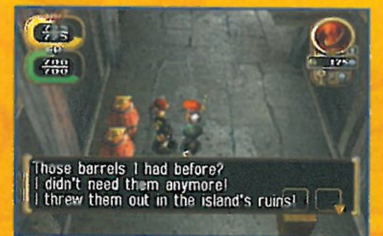
Sube a tu nueva montura y dirígete a Gwaba Town para entrar en la Church of the Key. Avanza hasta la cámara alargada en la que viste las estatuas rojas. Usa el Newt Ring para hacer que la que tienes el cofre la lance a la siguiente. Tendrás que calcular bien el momento en el disparar para que el cofre no caiga al abismo. Finalmente, podrás hacerte con el **Elemental Charm** que, situado en tu bolsillo, reduce la cantidad de energía mágica que consumes cuando usas los anillos. Ahora sal al pueblo y ve a la casa de Jose, usa todos tus anillos en la habitación superior y un cofre con la **pieza 44** aparecerá de la nada.

Vuela ahora a Puerto Medusa y ve a la mansión de Milena. Sube las escaleras hasta el segundo piso y ve a la sala que da al balcón. Enciende la antorcha que hay en un rincón y la **pieza 45** será tuya. Dirígete a la zona de entrenamiento de los piratas y habla dos veces con uno de los piratas que hay en la primera caseta, el que está junto a dos barriles. Regresa ahora a las Seagull Ruins y en la segunda sala, dispara a las dos antorchas con el anillo de fuego para hacer que caiga el cofre gris con el **Small Life Crest**. Continúa hasta que des con el libro de guardado que hay más adelante, junto a un foso con plataformas móviles. Un poco más adelante, tras pasar la sala de las flechas, está la sala con estatuas azules donde te dejaste un cofre gris por abrir. En esta ocasión encontrarás dos barriles que, colocados entre los dos bloques de piedra, te permitirán llegar hasta la **Dwarf Stone** que hay dentro. Ahora dirígete hasta la enorme estancia con estatuas amarillas y un foso donde encontraste un cofre en alto. En esta ocasión, tienes el Newt Ring que te permitirá encender todas las antorchas del foso, aunque tendrás que hacerlo muy rápido para que la **pieza 46** caiga de la plataforma.

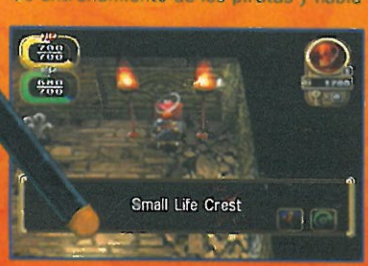
Monta en Tirion y ve a Turkey Dam. Rodea la caseta de entrada y la **pieza 47** será tuya con facilidad. Ahora vuela hasta Yagin Harbour y entra en la posada para encender otra antorcha y recoger la **pieza 48**. Ahora, vuela hasta la ciudad de Toroledo y ve al establo que hay pasado la plaza de toros. Dentro encontrarás otra antorcha apagada. Enciéndela y tendrás la **pieza 49** del puzzle. »



Estos ítems no son imprescindibles para la aventura pero ayudan bastante.



Habla con este pirata para poder coger una de las partes del Valar Shield.





»

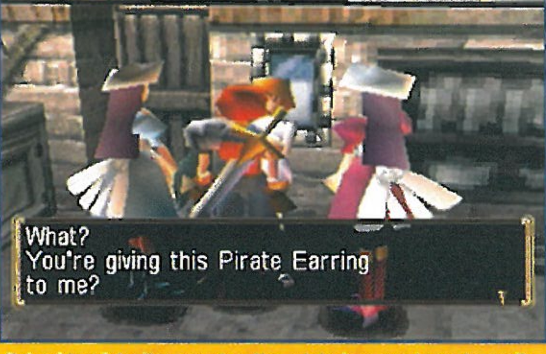
21: Gwaba, casa de Sue.
22: Gwaba, en casa de Linda.
23: Seagull Ruins, en la sala de las estatuas rojas.
24: Seagull Ruins, cuando sostengas a la estatua con la cabeza.
25: Seagull Ruins, en la sala de las antorchas invisibles.
26: Seagull Ruins, en el bloque de piedra.
27: Eden Village.
28: Eden Ruins, cerca de las dos estatuas amarillas.
29: Eden Ruins, dejándote caer por un foso.
30: Eden Ruins, en una sala de pinchos, desde el foso sudeste.
31: Eden Ruins, tras coger las uvas en la zona de las lanzas.
32: Eden Ruins, en el laberinto de las estatuas amarillas.
33: Paco Village, tras derrotar al segundo guardián.
34: Puerto Medusa, en la estatua amarilla en el centro de entrenamiento.
35: Gwaba Town, tras las estatuas amarillas, junto al elevador.
36: Puerto Medusa, segunda planta de la caseta del minijuego "recoge vasijas".
37: Church Of The Key, bajo una estatua de color amarillo.
38: Church Of The Key, en la lava, bajo una estatua gris.
39: Turkey Dam, sobre las torres vegetales.
»

» Ve al valle Mithra y entra en el Ox Tank. Avanza hasta llegar a la zona de las rampas y las bolas. En una de estas salas (la de dos elevadores) hay una torre vegetal que podrás carbonizar con el Newt Ring para que deje a tu alcance la **pieza 50**. Sigue avanzando hasta llegar a la estancia anterior a la zona donde encontraste a Mutox. Derriba las torres vegetales y sube las escaleras para que puedas acertar con el Pixie Ring a los 3 cristales verdes que flotan en la estancia. Cuando los tres estén encendidos, caerá la **pieza 51** dentro del consabido cofre. Vuelve a subir la escalera y, en la sala final, verás bajo el cañón un cofre sobre una estatua casi invisible. Usa el Dryad Ring para hacerla añicos y la **pieza 52** será tuya.

Ahora toca armarse como es debido. Bien, ve a Puerto Medusa y entra en la tienda de armas. Habla con la niña que hay en la habitación y ella te dará por la Red Statue un **Pirate Earring**. Vuela a Toroledo y habla con la Princesa Vaca, en la segunda planta de la casa que hay junto a la posada. Entrégale este último ítem y te regalará el **Cow Princess Autograph**. Viaja con él hasta Varuna y habla con el guardia de la izquierda, en la entrada al castillo. Te lo cambiará por el **Vanilla Wafer**. Vuela a Eden Village y habla con el anciano que te dio el Dryad Ring. Le podrás cambiar el Vanilla Wafer por su pájaro **Goo Goo**. Lleva este pajarito al tipo de la tienda de ítems de Gwaba Town y él te dará la **Crimson Cape**. Ahora, ve a la casa de Milena en Puerto Medusa y habla con Belgar para que te la cambie por la **Rising Sword**. Por último, ve a las ruinas de Eden Village, y en la primera cámara tras bajar las escaleras, ve a un rincón con dos antorchas rojas. Enciéndelas y se abrirá una puerta tras la que está el **Elemental Ring**.



Algunas de la piezas del puzzle están realmente escondidas. Mira bien detrás de todos los obstáculos y objetos.



Esta chica debe llevar varios días mirándose en el espejo, en fin. Si hablas con ella te dará su autógrafo. ¡Qué modesta!



Colocando las reliquias



Con los bolsillos completamente llenos, ve a Varuna y habla con el Barón. Te llevará a las ruinas de la ciudad para que coloques el 3-Eyed Idol. Cuando retomes el control, toma la hierba que te da Ruby y pasa por la puerta que hay sobre Albert. Salva la partida y cruza la siguiente puerta. En esta cámara, esquiva los dos torbellinos y pulsa el botón azul dos veces para saltar sobre la plataforma grande mientras sube. Desde ahí, salta al muro de enfrente, coge el **elixir** del cofre, y cae sobre el otro interruptor azul. Sin moverte de ahí, salta sobre el lado de la pared más bajo y cruza las puertas que has abierto. Verás 6 antorchas rojas repartidas por la estancia y un cofre con algunas **uvas**. Enciende primero las dos más altas, luego las intermedias y finalmente las más bajas. Pasa por la puerta que se ha abierto y acaba con los dos bichos. Sigue caminando y pasa por la única puerta que te lo permite. Esquiva las trampas y coge de otro cofre más **uvas**. Retrocede al corredor anterior y lanza la hoguera por encima del bloque de piedra para que caiga sobre la antorcha del otro lado. Pulsa el interruptor azul que ha caído y pasa por la puerta que has abierto. En esta amplia cámara, aniquila a los enemigos y una plataforma se pondrá en movimiento. Coge la bomba y ponla sobre la palanca. Enciende la mecha y rápidamente, antes de que explote, salta sobre la cornisa de los pinchos. Cuando estos bajen con la explosión, pasa y sube a la plataforma para hacerte con la **llave** del cofre. Vuelve a la sala de las 6 antorchas y usa esa llave en la otra puerta.

En la siguiente cámara encontrarás, entre otras cosas, dos bombas cercanas a sendas palancas. Debes saltar el muro mediante el escalón y colocar la primera encima de la palanca; luego subirte a ella y saltar al muro. Camina por él hasta estar sobre la segunda bomba para repetir la acción. Salta finalmente a la zona central de la sala y pasa por debajo de los dos bloques grises. Pulsa el interruptor azul y luego el rojo. Esto pondrá en marcha un mecanismo que, si has colado bien las bombas, hará que el bloque amarillo salte por los aires, dejando al descubierto un agujero. Baja por él y coloca la bomba que verás cerca sobre la antorcha roja, junto a los dos pedruscos. Enciéndela y ambos explotarán dejando libre un botón. Púlsalo y cruza la puerta hasta llegar al final del corredor. Tendrás que destruir las estatuas que han caído antes de que los dos torbellinos que hay a tu espalda te cojan. Al fondo verás un interruptor que dará una ruta de escape. Salta sobre el interruptor y rápidamente monta en la pequeña plataforma que empieza a moverse. Dispara con el Newt Ring a todas las antorchas que hay a los lados para que al llegar al final, se abra una puerta. Baja al foso y coge el barril, sube a una de las plataformas móviles y salta a la segunda. Ahora lanza el tonel sobre el interruptor que hay en el rincón. Esto hará que se abra la siguiente puerta. Aniquila a los enemigos para poder continuar y, en la siguiente cámara, salta sobre la vasija del Este y dispara



Coloca las tres bombas en esta posición para que el mecanismo funcione bien.







Corre todo lo que puedas para que esos torbellinos de tu espalda no te pillen.

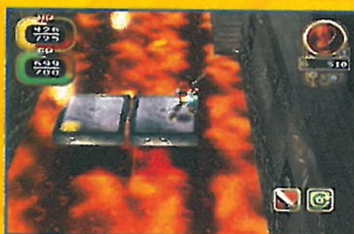


por encima del muro para encender una antorcha. Pasa por la puerta y sube a las antorchas que hay al Oeste, mientras evitas las bolas de fuego. Cuando todas se enciendan, un bloque desaparecerá y podrás pulsar un botón. Pasa a la estancia siguiente y coge la bomba que está más cerca de la puerta para lanzarla sobre el interruptor que está pegado a la pared. Una de la bolas con pinchos subirá y podrás coger un segundo explosivo para colocarlo sobre el otro botón. Recoge una tercera bomba tras otra bola y ahora tendrás dos con calaveras pintadas y otra sin nada. Las dos con el símbolo de la muerte deben estar sobre los interruptores y la tercera entre ellas. Enciende esta última y corre hacia el lugar donde cogiste la última. La explosión hará que se abra la compuerta que bloquea el camino hacia otro interruptor. Púlsalo y corre hacia la



puerta que se ha abierto. Pulsa otro botón y salta a las plataformas que han aparecido hasta el otro extremo de la sala. Cruza la puerta hacia una cámara llena de lava.

Monta en las plataformas móviles y evita las bolas de fuego o páralas con el escudo hasta que puedas saltar a la cornisa de la derecha. Coge rápido la caja de madera y lánzala al extremo izquierdo de las dos plataformas. Corre y sube a ella para llegar hasta la parte alta de la cornisa izquierda. Agarra el barril y lánzalo también a las plataformas. Espera ahí hasta que se





Si no lo consigues a la primera ten mucha paciencia, porque no es nada fácil.



pare al fondo. Salta hasta ellas usa la caja de madera para subir al tonel y, de éste, al lugar donde está el interruptor. Púlsalo y baja por el agujero que se ha abierto. Salva la partida y cura tus heridas antes de seguir.

Y duran, y duran...

Pasa por la puerta Sur y observa los objetos que tienes enfrente. Baja al foso y coloca el barril justo debajo de una de las antorchas que están más alejadas de la puerta por donde has entrado. Luego sube a donde estabas y dispara a una de las dos antorchas más cercanas a ti para que caigan. Apaga la pareja, y sube para saltar hacia la plataforma que permanece entre las otras dos antorchas. Pega un buen salto hasta el otro extremo de la sala y apaga la antorcha que no tiene el barril debajo. Finalmente usa el Siren Ring en la que está sobre el tonel para que se abra la puerta a la estancia contigua.



Ve formando las plataformas en el orden que se te indica el dibujo, y llegarás sin ningún problema al botón.



Acciona el interruptor y baja rápido por las escaleras. Verás tres estatuas verdes y un interruptor. Haz que las dos estatuas del Sur se miren usando el Pixie Ring y luego haz que la que está al Norte mire al Sur. Ahora pulsa el interruptor. Sube sobre la pequeña plataforma y, desde aquí, dispara a la estatua sudeste para saltar rápido a la plataforma que aparecerá de repente. Corre por la hilera de placas que hay sobre los pinchos sin que te tiren los portales. Sube a la plataforma final y pulsa otro interruptor. Acaba con los tres bichos y pasa a la siguiente estancia. La forma de solucionar este problema es similar al anterior, sólo que ahora tienes que formar más plataformas entre las estatuas para llegar hasta el botón. Ponte mirando al norte y forma las plataformas en orden (del 1 al X) saltando rápidamente hasta







ellas. ESQUEMA 1. Usa el dichoso interruptor y pasa por la puerta. Aniquila a los bichos para que el ventilador que hay junto a la pared empiece a girar. Úsalo para llegar hasta el agujero y bajar a otra sala. Olvida los caracoles de momento y céntrate en destruir las cuatro estatuas azules del otro lado de la estancia. Primero las de arriba (usando la pequeña plataforma) y luego las otras dos. Pasa por la puerta que acabas de abrir y acciona un nuevo interruptor. »

»

40: Mt Firedrake, en el laberinto final.
41: Dragonia, en la sala con los robots invisibles.
42: Dragonia, en el corredor con la antorcha azul.
43: Dragonia, en la sala del lanzallamas.
44: Gwaba Town, en casa de Jose.
45: Mansión de Milena, en la habitación de la antorcha.
46: Seagull Ruins, en el foso de las 6 antorchas.
47: Turkey Dam, detrás de la entrada.
48: Yagin Harbour, en la posada.
49: Toroledo, en el establo.
50: Ox Tank, encima de las torres vegetales.
51: Ox Tank, en la estancia de los tres cristales verdes.
52: Ox Tank, bajo el gran cañón.
53: Varuna Ruins, en la sala de las dos estatuas verdes.
54: Varuna Ruins, en la sala donde caen los enemigos del techo.
55: Varuna Ruins, en el corredor de los torbellinos invisibles.
56: Star Key, en la sala de los 4 interruptores.
57: Star Key, en la estancia de los pinchos.
58: Star Key, en la habitación de los robots lanzadores de bombas.
59: en el minijuego "persecución".
60: en el minijuego "coches de control remoto", en el circuito A.

» Luego ve hacia la zona de las antorchas azules y los bloques. Apágalas, sabiendo que cuando las disparas se detienen en ese sitio. Deberás calcular para que te quede un camino libre hasta el botón rojo del fondo. Además, cuando el interruptor baje (al apagar los 4 fuegos) todo lo demás desaparecerá a excepción de las antorchas, siendo éstas sobre las que tendrás que saltar para llegar al cofre del rincón (que contiene un **Small Life Crest**).

Ahora regresa a la sala interior, donde viste los caracoles, y mátalos dejando al menos una de las conchas sobre el interruptor circular. Con esto bajará otro botón en el rincón que, al pulsarlo, abrirá la puerta cercana. En esta sala, ve primero hacia el bloque morado y muévelo hacia el Oeste para que quede junto al botón circular. Ahora salta sobre el interruptor cuadrado y la estatua verde comenzará a moverse de frente. Cuando esté a la altura del botón circular, dispárale con el Pixie Ring para que gire y continúe hasta quedar sobre el interruptor circular y bloqueado por el pedrusco. Esto hará que bajen dos plataformas que llevan a un nuevo botón que pondrá en marcha unos ventiladores. Úsalos para llegar hasta la escalera del foso de pinchos. Haz que las dos estatuas verdes que hay en esta sala se miren entre ellas para que los pinchos desaparezcan y puedas llegar hasta el cofre con la **llave**. Regresa con ella a la estancia anterior, y úsala en la puerta del rincón. Equípate con el Pixie Ring y dispara al cristal verde del centro. Esto hará que aparezcan más cristales que tendrás que iluminar rápidamente mientras esquivas unas cuantas bolas con pinchos. Bajará una plataforma que podrás usar para llegar hasta zona superior de la sala de las estatuas verdes. Salta hasta la cabeza de la más cercana al cofre negro y podrás hacerte con la **pieza 53**. Sigue explorando la sala y verás cinco antorchas azules sobre unos pinchos. Estando debajo de las plataformas pequeñas y contando desde la derecha, apaga la segunda y la cuarta. Ahora rodéalas y sube a ellas por el escalón que hay en la pared. Usa el bloque gris y las plataformas para llegar hasta el cofre con la **llave** que abre la siguiente puerta. Debes subir usando los ventiladores hasta llegar a unas plataformas que desaparecen. Levita para aguantar en el aire hasta que aparezca la siguiente. Tras colocar el prisma, usa el teletransportador.


Si haces que se miren, una utilísima plataforma aparecerá entre ellas


No todos los cofres negros que encuentres contienen una pieza.




Para llegar al interruptor, tendrás que usar todos los objetos de la sala en el orden adecuado. Además de ser muy rápido.


Cuando bajen los cuatro cristales, empieza a disparar como un loco hacia ellos, al tiempo que esquivas los obstáculos.

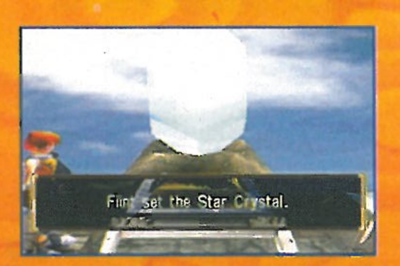


El Barón, traicionado



Estás otra vez en la estancia de guardado de antes. Salva la partida y cruza ahora la puerta que hay al Norte. Dispara con el Dryad Ring a las estatuas amarillas para obtener tinajas que arrojarle a la estatua que hay en lo alto, en un rincón. Cruza la puerta que se ha abierto y líbrate de esos bichos para continuar. En la siguiente cámara, destroza las dos estatuas centrales para descubrir una caja y un barril. Úsalos para subir a la estatua más cercana a la puerta y de ahí, a la plataforma que sostiene otra caja. Arrójalo al suelo y haz añicos la figura que has utilizado para descubrir otro barril. Ahora tendrás que colocar una caja y un tonel encima de la única estatua que queda, ayudándote con los otros dos objetos. Coge la **llave** del cofre y regresa a la sala anterior para abrir la puerta. Pulsa el botón azul y espera que la figura del fondo esté debajo del bloque que has elevado. Púlsalo de nuevo y, mientras la estatua sostiene el bloque, corre y pasa bajo él. Acciona el interruptor y cruza la puerta.

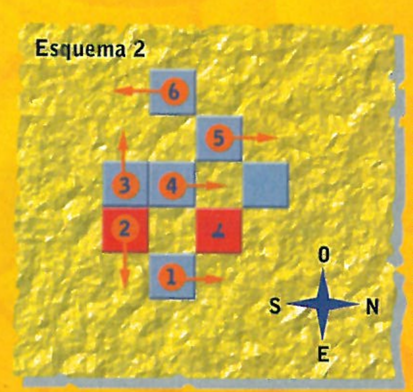
Destruye todas las estatuas amarillas menos la que está pegada al escalón de piedra y la más alejada de esta última. Coge el barril que has encontrado bajo una de ellas y ponlo en la misma plataforma donde está la caja. Salta hasta ellos y úsalos para subir a la estatua amarilla que has dejado en pie en lo alto. Salta desde ahí al interruptor rojo. Junto a éste, hay una puerta que conduce a una sala en la que te asaltarán unos bichos. Cuando acabes con ellos, caerá del techo un cofre con **monedas**. Si lo abres, la puerta se cerrará y aparecerán más bichos. Según vayas acabando con enemigos, irán cayendo más cofres hasta que, en el cuarto o quinto, encuentres la **pieza 54**. Sal de ahí a la estancia anterior y sube por las escaleras. Salta rápido usando las plataformas hasta el interruptor. Pasa por la puerta que has abierto y elimina a los enemigos que te salgan al paso para poder continuar. Sube al escalón mediante la pequeña plataforma y dispara a la estatua amarilla más cercana. De detrás aparecerá una plataforma móvil sobre la que debes montar y, cuando estés







cerca de la bola de pinchos, disparar a la siguiente figura para cambiar de "montura". Repite el proceso hasta que pases junto al interruptor del fondo. Acciónalo rápidamente y vuelve a saltar a la plataforma para llegar hasta la salida. Pulsa otro botón y elimina a los enemigos que caigan. Cruza la puerta y esquiva los torbellinos invisibles y el móvil para hacerte con la **pieza 55**. Regresa a la sala de las estatuas amarillas y ve hasta el fondo para pasar por una puerta que hay en el rincón. Elimina a los dos bichos que pululan por la sala sin destruir las dos figuras de piedra. Cruza la puerta, usa el botón y mira bien lo que tienes delante. Hay



Cuando llegues a esta zona, tendrás que mover varios bloques. Hazlo en el orden que indican los números y hacia el lado de las flechas. Si te sale mal, podrás reiniciar todo el proceso golpeando la palanca y el botón.

varios bloques violetas y uno marrón, que puedes moverlos hacia cualquier dirección pero sólo una vez. Debes buscar el camino para llegar al otro lado de la sala. Mira el ESQUEMA 2 y sigue estas instrucciones: mirando al Oeste, empuja los bloques en la dirección que indica la flecha, empezando por el número 1 y siguiendo el orden hasta el 6. Si te equivocas, reinicia con la palanca y el interruptor.

Acciona el botón y cruza la puerta para encontrar más bloques y estatuas amarillas. Mirando al norte, ve hacia la torre de bloques que hay más al fondo y destruye la estatua de la izquierda. Luego acércate a la otra torre y destruye la estatua que hay al norte. Empuja esta última torre hacia el norte. Sube al escalón de piedra y salta a una de las figuras para empujar el bloque superior de esta torre hacia la izquierda para que caiga al suelo, pegado a la pared. Ve ahora a la otra torre y muévela a la izquierda. Usa las estatuas, las plataformas del rincón y el único bloque que aún no has movido para llegar hasta el cofre marrón. Coge el **elixir** y déjate caer por el agujero que hay cerca. Coge del baúl gris el **Adamant Shield** y sal por la puerta para volver a la sala anterior. Sube al escalón y cruza la puerta superior. Usa las plataformas saltando rápidamente de una a otra hasta llegar a la cima. Una vez en la azotea, sube la rampa que hay a la izquierda y coloca el cristal. Usa el teletransportador que se ha activado y aparecerás en la sala del libro de guardado. Usa el transportador y llegarás a primera sala de estas mazmorras. En ella, retrocede hasta la estancia donde están los demás.

Después de matar al Barón Coge las **monedas** y el **Big Life Crest** de los cofres y sal por el portón doble.



Sólo de esta forma podrás llegar hasta la cima. Si fallas, sal y vuelve a entrar.



No destruyas esas estatuas. Afina en cada golpe cuando ataques a los bichos.



Sigue correctamente las instrucciones o tendrás que volver a empezar.

Barón

Te enfrentas a una mantis gigantesca con el feo careto del Barón. Tranquilo, a pesar de su aspecto, es un rival muy fácil de batir. Primero dará dos golpes delante suyo con las cuchillas pero podrás esquivarlas si te alejas de él. Tras esto, saltará a un rincón y lanzará la primera cuchilla. Corre pegado a la pared para evitarla y, cuando lance la segunda, ve al rincón contrario al que está él. Cuando salte al centro y clave los brazos en el suelo agachando la cabeza, corre hasta él y golpéale en ella. Tras unos cuantos sablazos, añadirá a su ataque el lanzamiento de una bomba al centro del escenario, pero esto no complicará la lucha. Repite la operación un par de veces más y será tuyo.



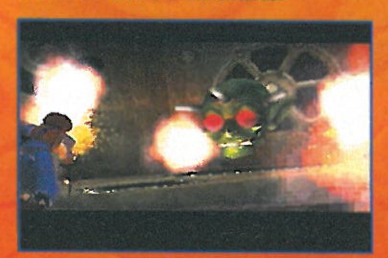


La última oportunidad





Esos bichos son bastante peligrosos. No los subestimes o lo lamentarás.





Pasa por la puerta que tienes al lado y avanza hasta una gran cámara circular donde encontrarás a Zeppo. Busca la puerta que hay al Sur y crúzala. Verás cuatro interruptores, una bomba y una hoguera. Tienes que accionar las 4 palancas a la vez para hacer que baje el cofre negro. Coloca la bomba cerca de uno de ellos. Tendrás que encenderla rápidamente mientras coges la hoguera y la lanzas a otra palanca. Sin ni siquiera pararte a respirar, dispara con un anillo a otro y corre para golpear el cuarto. Quizá no te salga a la primera, pero no es muy difícil. Coge la **pieza 56** y sal de ahí. Ve a la puerta del Oeste y monta en la plataforma para que vayan apareciendo más hasta llegar al interruptor del otro extremo. Acciónalo y sal de nuevo a la sala circular para ir a la puerta Norte. Usa la bomba para subir al bloque, pero date prisa o estallará antes de que lo logres. Ya sólo queda un interruptor por accionar. Para ello, ve a la puerta Este y haz que los dos robots lancen las bombas por encima del muro para que accionen las tres palancas que hay al otro lado. Usa el botón y se abrirá una puerta en la estancia circular. Ve hacia ella y encontrarás una escalera y una palanca. Al accionarla, la estancia girará en el sentido contrario al de las agujas del reloj. Golpéala dos veces y sube por las escaleras. Aquí te esperan varios robots bastante peligrosos. Acaba con ellos y pasa por la puerta que hay en el otro lado. Golpea la palanca cuatro veces y da media vuelta para volver a donde encontraste a los robots. Baja por el agujero más cerca de la puerta y verás tres plataformas grandes y una pequeña »

» Sube a la pequeña y de ahí a la grande que hay a su lado. Salta rápidamente en diagonal a la que tiene los pinchos y baja al suelo. Cuando estás dos hayan caído, sube un poco las escaleras y salta a la única plataforma grande que queda en pie para, desde ahí, llegar a la que sostiene dos cofres. En uno encontrarás la **pieza 57** y en el otro una **llave**. Sube y ve a la palanca de la rampa de antes. Esta vez, golpéala tres veces y da media vuelta. Acaba con los enemigos y baja por el agujero del Norte. Encontrarás cinco interruptores al lado de unos lanzallamas. Tendrás que saltar sobre ellos rápidamente pero en un orden determinado: sur, noroeste, sudoeste, este, norte. Golpea la palanca una vez y sube de nuevo. Esta vez te esperan unos enemigos realmente duros. Acaba con ellos con mucho cuidado y sal por la puerta del Este para hacerte con la otra **llave**. Salta ahora por el agujero más alejado de esta puerta y destruye a los dos robots, pero teniendo mucho cuidado de no destruir la estatua gris. Sube un poco las escaleras y salta sobre la figura. Desde ahí podrás pasar al otro lado del muro, coger la **pieza 58** del puzzle y pulsar un botón. Sube y déjate caer por el otro foso para golpear la palanca dos veces. Sube y cruza la puerta que hay al Norte tras acabar con más robots. Abre los dos portones que hay a continuación y afila tu espada.

Zeppo





El pobre de Zeppo ha caído bajo las ordenes de Mephisto. Cuando esa lagartija se vaya te quedarás a sola con tu "amigo". Esta versión robotizada del pirata posee casi los mismo movimientos que cuando te enfrentaste a él por primera vez. Te lanzará algunas ondas de choque a baja altura y pegará saltos para atizarte con su extraño puño. Corre esquivándole y, cuando empiece a lanzar ondas, propínale una buena tanda de espadazos. Cuando esté un poco tocado, dejará de saltar y se abalanzará a por ti envuelto en fuego. Evita con facilidad estas embestidas y repite la operación hasta abatirle.

Cuando el combate acabe, acércate al panel y examínalo. Tras una larga escena, retrocede un poco hasta el último punto de guardado. Si pasas por la puerta que hay al Oeste, te enfrentarás a Mephisto, pero si antes quieres equiparte un poco mejor, regresa a la sala circular.



Para que se levante la pared del extremo, salta en orden sobre los botones.

Cruza la puerta y salta al agujero más alejado de ella, acciona la palanca una vez y sube para pasar por la puerta. Golpea esta otra palanca una sola vez y da media vuelta para bajar por el agujero más lejano. Estás en la sala principal de la estructura. Sal al exterior y continúa por la puerta sur para dar con tu montura.

Visita el pueblo que quieras para equiparte y atar los cabos sueltos y regresa cuando estés listo. Ya en la sala principal, sube las escaleras y ve por la puerta Sur. Golpea la palanca tres veces seguidas y regresa para dejarte caer por el agujero más alejado de tu posición.

Golpea esta otra palanca otras tres veces y sube para volver a la zona donde antes te enfrentaste a Zeppo.

Cruza la puerta Oeste y sigue avanzando hasta enfrentarte con el malvado brujo.

Mephisto 1.0



Probablemente el enemigo final más fácil de todo el juego. Se limitará a teletransportarse a una de las cuatro esquinas para lanzarte una onda energética. Si corres un poco, es posible que ni te roce. Correr y espadazo, esa es la técnica a seguir para acabar con él... de momento.



Mephisto 2.0



¡Menudo bicho! Aunque su aspecto es terrorífico, no es demasiado difícil. Tan sólo posee dos ataques: una mandíbula extensora y unas ondas. De la boca sólo has de preocuparte cuando pases delante de su cara y las ondas de sus pisotones son fácilmente evitables. Ataca primero a las dos patas traseras y, cuando echen humo, encárgate de las delanteras. Cuando le destroces las cuatro extremidades, se volverá a levantar y repetirá lo mismo que antes. Haz tu lo mismo y sablea las patas de igual forma. Antes de morir se levantará una tercera vez y, cuando sólo le quede una pata operativa, se concentrará para lanzar una enorme llamarada. Aprovecha este momento para eliminar la última extremidad y acabar con él, pero no cantes victoria todavía, ya que te queda otra versión por derrotar.

Mephisto 3.0



Mephisto está ahora formado por un enorme cabezón, dos brazos metálicos y tres llaves. Ataca primero a las llaves, esquivando sobretodo los rayos láser. Tras destrozarlas, sitúate en una de las paredes de donde salen los brazos. Esquiva en la medida de lo posible los ataques de Mephisto y, cuando su cabeza salga de su refugio y avance hasta la zona central, atácale por un lado con tu espada. Regresa junto a la pared y espera a que vuelva a asomar la "cabecita". Si tienes elixires y tónicos y eres paciente, acabarás con él de una vez por todas.

Antes de que cantes victoria tendrás que salir de ahí a toda pastilla. Ve hasta la sala circular, déjate caer por el agujero más lejano y golpea la palanca una vez. Sube y ve a la puerta Sur para accionar la otra palanca también una vez. Baja por la escotilla más alejada de esta puerta y sal a las pasarelas. Ve hacia la pared Oeste y sal por la grieta. Disfruta del final, te lo has ganado.


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
PlayStation
RESET
1
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD


SQUARESOFT
www.square-europe.com/ff9
AVANZANDO, SIEMPRE AVANZANDO
FINAL FANTASY IX
La historia que no se repite jamás
©2000, 2001, Square Co., Ltd. All rights reserved. - Final Fantasy, SquareSoft and the SquareSoft logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainmnent Inc.
aDeSe TP
PlayStation
REFLEXION FAITE